| 指令 | 動作按鍵 |
|---|---|
| **選擇指令** | |
| 選擇單位 | 左擊 |
| 多選擇一個單位 | Shift+左擊 |
| 選擇畫面上所有的相同單位 | E鍵或雙擊滑鼠左鍵 |
| 選擇前/下一個單位 | 左/右箭頭 |
| 選擇前/下一個群體或工人 | 上/下箭頭 |
| 選擇所有作戰單位 | Q |
| 選擇地圖上所有符合目前所選擇的單位 | 雙擊E鍵 |
| 定義目前所選擇的單位為一個群體 | Ctrl+數字鍵 |
| 選擇已定義數字團體 | 數字鍵 |
| 觀看（非選擇）已定義數字的團體 | ALT+數字鍵 |
| 選擇並跳到已定義的數字團體 | 雙擊數字鍵 |
| 跳到最後一個雷達事件的位置 | 空白鍵 |
| 跳到指揮總部 | H鍵 |
| 快速捲動 | 按住滑鼠右鍵，然後移動滑鼠 |
| **單位模式** | |
| 強制開火 | 按住CTRL然後左擊地點 |
| 攻擊模式 | 按一次A鍵然後左擊地點 |
| 指示所選單位守衛 | 按一次G鍵然後左擊地點 |
| 停止所選單位們 | S鍵 |
| 散開所選單位們 | X鍵 |
| 替單位設定導航點 | ALT+左擊每一個導航點 |
| 設定單位陣型 | 就定位、選擇單位，然後按CTRL+F |
| **畫面與彈出選單** | |
| 在多玩者與接觸戰遊戲模式中切換外交通訊器畫面或是單人遊戲中切換任務目標畫面 | TAB |
| 切換控制列 | F9 |
| 選項選單 | ESC |
| 擷取畫面 | F12 |
| **攝影機** | |
| 設定攝影機書籤 | CTRL + F1 - F8 |
| 跳到所設定的攝影機書籤 | F1 - F8 |
| 旋轉攝影機 | 數字鍵4左轉，6右轉 |
| 縮放攝影機 | 數字鍵8放大，2縮小 |
| 重設攝影機為預設位置 | 數字鍵5 |
| **多人遊戲** | |
| 跟每個人交談 | ENTER |
| 跟同盟交談 | BACKSPACE |
| 放置路標 | CTRL + B |
| 取悅所選擇的單位 | CTRL + C |

Printed in Taiwan.

# COMMAND & CONQUER GENERALS

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

## 警告：給投影電視的使用者

靜止畫面或影像，可能會造成永久的影像管傷害，或使陰極射線管的發光體受損。避免在大尺寸投影電視上反覆或過度執行電玩遊戲。

## 癲癇警告

在使用本遊戲或讓您的孩童使用遊戲之前，請閱讀本文字。

某些人暴露在日常生活中的特定閃光或光跡下，會產生癲癇症狀或失去意識。這些人在觀看電視影像或玩特定電玩遊戲時，可能會誘發癲癇症狀。即使過去沒有癲癇症的病史，或從未有任何癲癇症狀，仍舊有可能會發生。

如果您或家中的任何人，暴露在閃光下時曾經發生類似癲癇的症狀（發作或失去意識）；請在玩遊戲前先向您的醫師諮詢。

我們建議父母應該留意孩童使用電玩的情況。如果您或您的在玩遊戲時孩童出現下列任何徵狀：暈眩、視線模糊、眼球或肌肉抽搐、失去意識、失去方向感、任何非自主性的動作或痙攣，立刻停止遊戲，並向您的醫師諮詢。

## 使用時的注意事項

- □不要太靠近螢幕。和螢幕保持適當的距離，在連結線許可的情況下，越遠越好。
- □盡量在小螢幕上玩遊戲。
- □如果您感到疲勞或想睡，避免玩遊戲。
- □確定玩遊戲的房間內有充足的照明。
- □每玩1小時的電玩，休息10到15分鐘。

## 安全理事會委員會

（第1379決議案）（針對全球解放軍同盟）

對安全理事會的報告：對全球解放軍同盟活動的情況回報（SIT REP）

公佈等級：機密

和田，中國

好幾個月來，觀察家已經表示對全球解放軍同盟行動的高切關注，那個由自由鬥士與恐怖份子所組成的無紀律組織，已經在中亞建立了好幾個據點；藉由分布兵力與領導人到這些發展中的國家，全球解放軍同盟已經阻撓了多次和平會談；去年，該組織越過了中國西方，並開始在那遠端的區域建造獨立的政府；GLA的資金依然從未知的來源湧入、成長，領導階層也是一個謎。

對北京政府來說，這個由西方入侵的勢力並不算是最糟的；正在中國進行的重組、現代化等問題，已經產生了人民自由，並帶來出口的絕佳成長，尤其在輕型製造業與農業產品方面；北京已經不斷宣稱這些改變都會持續，因此無力去對付全球解放軍同盟。

上星期，GLA在葉城（YECHENG）建起了一個軍事站，囤積數千萬發的彈藥，並摧毀了一座核子發電廠；輻射的破壞程度連100公里以外的下風處都可以偵測到，中國政府大為震怒，同時不願接受觀察員的調停，許多紅軍單位已經在附近主要的道路與河流處建立據點。

雖然美國繼續提供衛星偵查資料給安全理事會，但還是無法達成在此地區達成和平對談的目的，理事會否決支援美國這幾年對中東的反恐行動，美國的軍事部隊只能停在基地與港中待命，頂多只能在海岸線巡防。由歐洲與中國散佈的情報指出，GLA已經做好向全球展開下一波影響力的計劃，如果中國成功地將GLA趕出去，便很難猜測他們會轉移到什麼地點紮根。美國的邏輯答案是企圖說服中國接受GLA，但美國又不希望介入這場糾紛；而且美國也否決了委員會的決議，畢竟，GLA終究會跟美國在亞洲或世界其他角落的勢力相對抗。

委員會建議安全理事會繼續與GLA維持對談的頻道，以便釐清入侵中國的行動，並在理事會調停失敗之前，瞭解讓美國參與這場停火協定的必要性。

# 內容目次


系統需求 ........ 2
安裝/移除遊戲 ........ 3
開始遊戲 ........ 4
設定遊戲 ........ 5
主選單 ........ 5
遊戲選項 ........ 5
單人遊戲 ........ 7
單人遊戲主選單 ........ 7
終極動員令：將軍基本說明 ........ 7
遭遇戰 ........ 11
遊戲畫面 ........ 12
將軍視窗 ........ 14
載入/儲存 ........ 17
單位、建築物與昇級套件 ........ 18
美國 ........ 19
中國 ........ 25
全球解放軍 ........ 30
將軍線上 ........ 36
歡迎畫面 ........ 37
快速配對 ........ 37
自訂配對 ........ 39
個人狀態表 ........ 41
通訊中心 ........ 42
信號標記 ........ 42
區域網路連線 ........ 43
直接連線設定 ........ 44
遊戲選項畫面 ........ 44
工作人員 ........ 45
軟體著作權與授權合約 ........ 48
技術支援與客戶服務 ........ 49
EATW線上註冊序號 ........ 54


**警語**：請不要太過靠近電腦螢幕，保持良好的適當距離，勿長時間操作遊戲軟體，以免忽略正常作息，宜適度休息及運動。若您有癲癇相關症狀，進入遊戲前先諮詢您的醫生，並建議父母應該監督子女在電玩遊戲方面的遊樂狀況。

# 系統需求

☆為了呈現最佳的效能，您必須擁有一張AGP介面的顯示卡，一般來說，PCI介面的顯示卡會比AGP介面的效能差上一些，PCI介面的顯示卡，也通常不符合本遊戲最低要求的規格。

☆請確定在進行遊戲前關閉了防毒程式，該軟體的執行圖示通常會出現在您視窗系統底部的工作列上，請右擊並關閉它。不過在執行遊戲之後，別忘了再度啓動它。最後請確定自己的顯示卡、`音效卡等驅動程式都已經更新為最新的版本，您可以藉由造訪相關網站並根據指示來完成安裝。

## 最低配備需求（單人或兩名玩者對戰）

☆Windows 98、Windows 98SE、Windows Me、Windows 2000或Windows XP（不支援Windows NT與Windows 95）

☆800 MHz Intel Pentium III 或 AMD Athlon處理器

☆128 MB 隨機記憶體（RAM）

☆8倍速CD-ROM/DVD-ROM光碟機

☆1.8 GB硬碟空間，外加遊戲存檔的空間（另外還需Windows系統暫存檔案、安裝DirectX8.1所需的空間

☆擁有32 MB記憶體、採用NVIDIA GeForce2、ATI Radeon 7500、ATI Radeon或更新晶片組、使用與DirectX 8.1相容驅動程式的顯示卡

☆與DirectX 8.1相容的16位元音效卡

☆鍵盤

☆滑鼠

## 建議配備（單人或兩到八名玩者對戰）

☆1.8 GHz或更快的Intel Pentium IV 或AMD Athlon處理器

☆256 MB或更多的隨機記憶體

☆1.8 GB硬碟空間，外加遊戲存檔的空間

☆採用Nvidia GeForce3 或更新與Direct3D 相容的顯示卡

## 多人遊戲需求

☆以三到八名玩者進行遊戲時，需要256 MB的隨機記憶體

INTERNET（2-4名玩者）

◇56 Kbps或更快的直接Internet連線方式

◇每個玩者一組遊戲光碟。在多人遊戲中，無法同時使用遊戲光碟一與遊戲光碟二。

INTERNET （5-8名玩者）

◇纜線、DSL或更快的Internet直接連線方式

◇每個玩者一組遊戲光碟。在多人遊戲中，無法同時使用遊戲光碟一與遊戲光碟二。

NETWORK （2-8名玩者）

◇與TCP/IP相容的網路

◇每個玩者一組遊戲光碟。在多人遊戲中，無法同時使用遊戲光碟一與遊戲光碟二。



# 安裝/移除遊戲

## 安裝遊戲

**為了安裝終極動員令：將軍：**

1.開始Windows作業系統。

2.關閉所有開啓的程式與背景工作，包括防毒掃描軟體。

3.將《終極動員令：將軍》第一張光碟片插入CD-ROM/DVD-ROM光碟機中，螢幕上便會出現自動播放選單。

※**請注意**：如果自動播放選單沒有自動出現的話，請敲擊〝**開始鈕**〞—〝**執行**〞，然後在文字對話窗中輸入d:\autorun.exe，最後再敲擊〝**確定**〞鈕(如果CD-ROM/DVD-ROM光碟機代號不是D的話，請自行換成正確的字母)，自動播放選單畫面便會出現。

4.敲擊〝**安裝**〞(Install) 來起始設定程式。安裝精靈便會出現，請按〝**下一步**〞繼續。

5.螢幕上將出現要求您輸入序號的畫面，您可以在《終極動員令：將軍》的光碟盒背後找到。敲擊〝**確定**〞繼續安裝程序。

6.在畫面上將出現《終極動員令：將軍》的服務協定條約，請在閱讀本條約之後，敲擊〝**是**〞(YES) 來接受該條約並繼續安裝。

7.在畫面上將出現選擇安裝路徑的視窗，這將是《終極動員令：將軍》將安裝的位置，請敲擊〝**下一步**〞(NEXT) 來接受預設路徑。

☆為了改變目標路徑，請敲擊〝**瀏覽**〞(BROWSE)，選擇您希望安裝《終極動員令：將軍》的檔案的位置，並敲擊〝**確定**〞(OK)，然後再敲擊〝**下一步**〞(NEXT)。

8.螢幕上將出現選擇程式資料匣的畫面，請選擇您想用來執行《終極動員令：將軍》的起始選單目錄，然後再敲擊〝**下一步**〞(NEXT)。

9.螢幕上將現開始安裝檔案的視窗，同時還將顯示您所做的選擇，如果想變更之前的設定，請敲擊〝**上一步**〞(BACK)，或者請敲擊〝**下一步**〞(NEXT)來接受所有的設定，並開始複製檔案。螢幕上還將出現一個詢問您是否要在桌上上建立捷徑的彈出式視窗，請敲擊〝**是**〞(YES) 來接受獲〝**否**〞(NO)來拒絕，並繼續安裝程序；當提示視窗出現時，請將《終極動員令：將軍》第二張光碟片插入CD-ROM/DVD-ROM光碟機中，並敲擊〝**確定**〞(OK) 來繼續安裝程序。

10.螢幕上將出現電子註冊的視窗，如果您想現在註冊您的軟體，請選擇〝**現在註冊**〞(REGISTER NOW)；如果想以後再註冊的話，請再提式視窗中選擇〝**稍後註冊**〞(REGISTER LATER)。

☆現在註冊(REGISTER NOW)：螢幕將出現註冊表，等註冊表填寫完成之後，請交給美商藝電。

☆稍後註冊(REGISTER LATER)：註冊提示視窗將關閉，請敲擊〝OK〞來繼續安裝程序。

11.螢幕上將出現詢問您是否想安裝DirectX 8.1的彈出式視窗，如果您電腦上所安裝的DirectX版本已經為8.1或更高的版本，請敲擊〝否〞(NO) 來繼續，然後便會出現另一個詢問您是否要進行《終極動員令：將軍》遊戲的視窗，如果您想立即開始遊戲的話，請敲擊〝是〞(YES) 或敲擊〝否〞(NO)，等一下再進行遊戲；敲擊〝完成〞(FINISH) 來離開InstallShield

精靈。

☆如果您電腦上所安裝DirectX的版本比8.1舊，請務必敲擊“**是**”(YES)來進行安裝，當DirectX安裝完成之後，螢幕上將出現要求您重新啓動電腦的提示視窗。

## 移除/重新安裝遊戲

假如你遊戲時遭遇問題、或第一次安裝遊戲時並未正確完成，我們建議你重新安裝遊戲。

**為了移除《終極動員令：將軍》的遊戲：**

1.啓動Window作業系統。

2.左擊視窗工作列上的開始功能表，然後選擇“程式集”—“EA Games”—“Command & Conquer Generals”—“移除終極動員令：將軍”。

3.跟著畫面上的指示來完成整個移除作業。

※**注意**：在安裝本遊戲之後所產生的檔案，諸如賽車手個人檔案等，即使在完成移除本遊戲的程序，還是會留在您的硬碟當中，如果您仍希望使用這些檔案的話，只要將遊戲安裝在原來的路徑下即可。

**為了重新安裝《終極動員令：將軍》的遊戲：**

請根據第三頁的安裝遊戲指引進行所有程序。

## 開始遊戲

**為了開始《終極動員令：將軍》的遊戲（遊戲光碟已經放在光碟機中）：**

1.關閉所有開啓的程式與背景工作，包括掃毒程式。

2.左擊視窗工作列上的開始功能表，然後選擇“程式集”—“EA Games”—“Command & Conquer Generals”—“終極動員令：將軍”。

☆如果您在桌面上創造了本遊戲的捷徑，您可以使用它來開始遊戲。

**為了開始《終極動員令：將軍》的遊戲（遊戲光碟尚未放入光碟機中）：**

1.啓動Windows作業系統

2.關閉所有開啓的程式與背景工作，包括掃毒程式。將《終極動員令：將軍》的第一張光碟片放進您的CD-ROM/DVD-ROM光碟機當中，螢幕上便會出現自動播放選單。

※**請注意**：如果自動播放選單沒有自動出現的話，請敲擊“**開始鈕**”—“**執行**”，然後在文字對話窗中輸入d:\autorun.exe，最後再敲擊“確定”鈕(如果光碟機代號不是D的話，請自行換成正確的字母)，自動播放選單畫面便會出現。

4.左擊“**進行遊戲**”(Play)來開始遊戲。



## 設定遊戲

歡迎，將軍，請閱讀本簡報來熟悉戰鬥環境、訓練設施、單人遊戲、與進階遊戲戰略等的基本常識，從主選單中，您還可以選擇遊戲選項，以便替戰場的執行效能展開最佳化。

## 主選單

開始一場單人遊戲(請參考第7頁)

進行區域網路遊戲(請參考第43頁)或Internet線上遊戲(請參考36頁的將軍線上遊戲)

改變您的音效、影像、或網路等選項(請參考以下說明)

離開遊戲

工作人員

載入已儲存的遊戲進度或重播

## 遊戲選項

在遊戲選項畫面中，您可以自訂顯示(Display)、音效(Audio)、捲軸速度(Scroll Speed)與網路(Network)等設定。

◇為了開啓遊戲選項畫面，請從遊戲主選單中敲擊“**遊戲選項**”(OPTIONS)。

◇為了在遊戲中改變遊戲選項，請按ESC鍵。

### 顯示選項(DISPLAY OPTIONS)

| | |
|---|---|
| 解析度(RESOLUTION) | 設定您在遊戲中畫面的解析度。 |
| 精細度(DETAIL) | 選擇您在遊戲中畫面的精細度等級：低(LOW)、中(MEDIUM)、高(HIGH)或自訂(CUSTOM)。在中(MEDIUM)和低(LOW)等設定中，某些遊戲中的特效將被關閉；在自訂選項中，進階玩者們可以自行調整特定顯示方式的設定。 |

※**注意**：精細度為高的設定將降低遊戲的執行效能。

| | |
|---|---|
| 明亮度(BRIGHTNESS) | 使用滑動鈕來調整遊戲中的明亮度。 |

### 音效選項(AUDIO OPTIONS)

| | |
|---|---|
| 音樂音量(MUSIC VOLUME) | 使用滑動鈕來調整在選單系統中的音樂音量。 |
| 音效音量(SOUND FX VOLUME) | 調整遊戲中的音效音量。 |
| 語音音量(VOICE VOLUME) | 調整遊戲中的語音音量。 |

**網路遊戲選項**

※**注意**：《終極動員令：將軍》將企圖為您設定網路遊戲選項，如果您不熟悉Internet通訊協定的話，建議您不要改變這些設定。

| | |
|---|---|
| **連線IP位址(ONLINE IP)** | 使用下拉式選單來選擇Internet通訊位址，您將透過那資訊以便在Internet中進行網路遊戲。 |
| **區域網路IP位址(LAN IP)** | 使用下拉式選單來選擇Internet通訊位址，您將透過那資訊以便在區域網路(LAN)中進行網路遊戲。 |

☆每台電腦在連上Internet的時候都有一組IP位址(IP Address)，那是由四個分隔號碼所組成的(aaa.bbb.ccc.ddd)。

| | |
|---|---|
| **延遲傳送(SEND DELAY)** | 如果您有防火牆，因此無法與其他線上玩者連結的話，請勾選〝**延遲傳送**〞的核選盒，那應該就可以解決問題，有關更多的資訊，請參考讀我檔案。 |

☆如果在您上次進行《終極動員令：將軍》的線上遊戲之後，您曾經變更防火牆的設定，您可能在連結時會再度遭遇困難，這請請敲擊〝**重新更新NAT**〞(REFRESH NAT)，那可能將解決問題。有關進一步的資訊，請參考讀我檔案。

◇為了設定 HTTP proxy 伺服器來供將軍線上(Generals Online)使用，請輸入伺服器的IP位址，然後將連結埠號碼( port number )輸入 HTTP Proxy的欄位中。

☆如果您在防火牆後進行遊戲，您的Internet連線方式將需要使用HTTP proxy伺服器，為了安全的理由，該IP位址與連結埠號碼將管理所有進出的 HTTP 資料流，請跟您的網路管理者聯絡，或參考設定文件來取得進一步的資訊。

※**注意**：如果您在防火牆之後進行遊戲，請參考在《終極動員令：將軍》遊戲安裝目錄下的讀我檔案，來取得進一步的資訊。

◇為了回復網路設定選項為預設值，請敲擊〝**預設值**〞(DEFAULTS)。

◇為了接受自己所做的變更，請敲擊)〝**接受**〞(ACCEPT)，想取消的話，請敲擊〝**取消**〞(CANCEL)。

**捲軸速度(SCROLL SPEED)**

◇為了調整戰場視窗的捲軸速度，請向右或左移動滑動鈕。



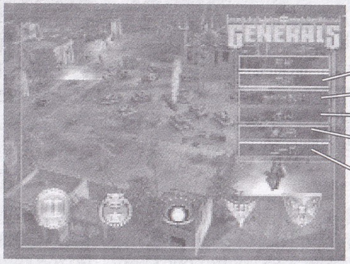
# 單人遊戲

使用最精良的武器，來展開與美國、中國或全球解放軍同盟的戰爭：以身為這些軍隊的將軍身分來擊敗對手、追逐戰場的勝利的容光！

◇為了開始單人遊戲，在主選單中敲擊〝**單人遊戲**〞(SOLO PLAY)。

☆您可以開始設計自己的單人遭遇戰，最高可以跟七名敵人對抗，有關進一步的資訊，請參考第11頁的遭遇戰(Skirmishes)。

## 單人遊戲主選單




您可以帶領三方軍團其中之一與其他兩方作戰，以便進行完整的戰役模式。

◇為了開始一個新的戰役，請敲擊任何一方的名稱來進行遊戲。要選擇遊戲困難度的話，請敲擊〝**一般**〞(NORMAL)、困難(HARD)或殘忍(BRUTAL)。

◇為了開始訓練任務，請敲擊〝**訓練**〞(TRAINING)，；為了選擇困難度，請敲擊〝**一般**〞(NORMAL)、困難(HARD)或冷酷(BRUTAL)。

◇為了載入遊戲存檔，請在主選單中敲擊〝**載入遊戲/重播**〞(LOAD GAME/REPLAY)，然後再敲擊〝**載入遊戲**〞(LOAD GAME)；有關進一步的資訊，請參考第17頁的〝**載入/儲存**〞。

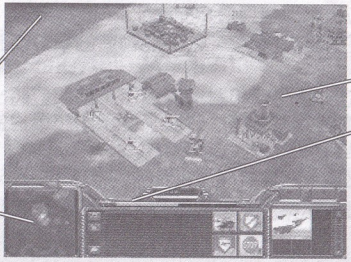
◇為了進行遭遇戰遊戲，請敲擊〝**遭遇戰**〞(SKIRMISH)；有關進一步的資訊，請參考第11頁的遭遇戰章節。

**任務結束畫面**

作為每一場任務的結論，您可以檢視該戰鬥的結果。

# 終極動員令：將軍遊戲基本說明

**遊戲畫面**



在螢幕上，您可以看見並影響在戰鬥視窗中的戰爭情況(請參考第11頁的遊戲畫面)。當您選擇並部署您的單位、與建造您的基地設施時，戰鬥畫面只會顯示整個地圖的其中一部份，整個地圖的情況，則可以透過左下方的雷達地圖來瞭解(請參考第13頁)。

☆在戰鬥視窗下方的控制列(請參考第12頁)，您可以在那邊下達指令與開啟選項畫面。

每一個單位與建築物都可以提供一定的視線範圍，所以您在雷達地圖與戰場地圖上所可以看到的範圍，便是所有單位的總和，地圖上超出那些範圍的區域將被一層黑霧籠罩。當您派遣單位在地圖上探索時，便可以逐漸波開迷霧，看見在其中的地形、建築物或單位等情況。

☆迷霧其實一共分為兩層，在單人遊戲中，黑色迷霧將籠罩在從未探索過的地形上，而當您探索地形時，那些迷霧將逐漸退去，不過，當您的單位或建築物不再出現在該區域中，那些區域會被另一層半透明的灰色迷霧籠罩，只能看見地形與一般市民的建築物，而不會發現敵人的單位或建築物；灰色的戰爭迷霧會在您的單位回到該區域之後消失，在多人遊戲或遭遇戰遊戲中，只會有灰色的戰爭迷霧。

## 建築物與單位

當您開始新遊戲的時候，您的基地一般來說將包括一座指揮中心(Command Center)與一個建設單位，可能是建築推土機(Construction Dozer)或工兵(Worker)。請立刻開始建造自己的基地。

**為了建造建築物：**

1.選擇您的建築單位，所可以建設的建築物將出現在控制列中間的內容視窗(Context Window)中。
2.為了建造其中一個建築物，請敲擊相對應的圖示。
3.將滑鼠移動到戰鬥視窗中、您想安置該建築物的位置；如果該建築物以紅色方式呈現，表示可能由於地形限制的關係，該地點無法建築那項建築物。
4.為了創造建築物，請左擊，建設單位會開始進行建造。

◇為了取消建築物的創造，請在上面敲擊，然後在內容視窗中敲擊“**停止**”(Stop)鈕，建造費用將加回您的經費當中。

當您建造諸如兵營、戰車工廠、或機場(Air Field)等建築物後，您可以用它們來製造一些戰鬥單位。

**為了建造單位：**

1.藉由您的建造單位，來建造兵營(Barracks，僅為舉例)。
2.當兵營建造完成之後，左擊它，它所能創造的單位將出現控制列的內容視窗中。
3.為了建造這些單位，請左擊相對應的圖示，該單位將出現在控制列右邊的生產序列中，旁邊還會有一個計時器來標示出該單位的建造還需要多久的時間。
4.當單位建造完成之後，它會離開建築物並向您報到。

☆您可以再度敲擊圖示來生產多個單位。



## 金錢

您在開始遊戲時，會有可供建造單位與建築物所需的金錢，然而，為了完成戰鬥，您還必須獲得更多的金錢。

為了獲得更多的金錢：

1.在地圖上尋找補給站(Supply Dock)與較小的補給堆(Supply Pile)，裡面將擁有一些您可以收集並運回基地的補給品。
2.在最靠近您基地的補給站附近建造補給中心(Supply Center)，補給中心可以收集補給品並將它們變成金錢，當補給中心靠近補給站的時候，您的收集者會自動收集補給品，而且僅需較少的時間。

☆全球解放軍同盟的補給中心稱為“補給站”(Supply Stash)。

3.當補給中心的建造完成之後，收集單位會開始從補給站收集補給品，並送回補給中心。

☆當您獲得“佔領建築物”(Capture Building)的昇級套件之後，您可以佔領油井(oil derricks)來替您增加金錢的補給。

## 電力

中國與美國的建築物都需要持續地提供電力來維持運作，在遊戲一開始的時候，請務必建造一座發電廠，當它建造完成之後，在控制列頂端的電力量表將會發光，全球解放軍同盟並不需要電力；在電力量表的旁邊，有一個較小的指示契，讓您知道自己的基地目前一共需要多少電力，請試著維持電力提供比所需來得高。

## 獲得科技

**生產建築物**。諸如兵營、戰車工廠、機場等建築物，可以發展協助單位生產的科技。

◇為了從生產建築物研發昇級套件，請敲擊該建築物，並敲擊這時在內容視窗中出現的昇級套件圖示，以便展開研發；該昇級套件的圖示將加入生產序列中。

**佔領建築物**。您將可能佔領敵人的建築物，您可以在兵營研發“佔領建築物”的昇級套件。

◇為了佔領敵人的建築物，請左擊步兵單位，然後在內容視窗中敲擊“佔領建築物”的圖示，最後再敲擊敵人的建築物，如果該單位成功地佔領了敵人的建築物，其所代表的顏色便會變成您的顏色，表示現在由您控制。

**將軍的能力**。透過將軍視窗，您可以用自己所賺取的技能點數，來選擇並研發戰略科技。有關進一步的資訊，請參考第13頁的將軍視窗。

## 控制單位

**移動**。為了移動單位，請在上面左擊，然後在戰鬥視窗中敲擊要前往的位置，該單位便會開始往該目的地移動。

**攻擊**。為了攻擊敵人單位，請選擇一個/一群單位，然後，在敵人的單位上敲

擊，您的單位便會向敵人接近並開始攻擊。

**集合點**。為了設定一個建築物所生產單位的集合點，請敲擊該建築物，然後敲擊在內容視窗中的集合點旗幟(Rally Point Flag)圖示，然後在站場上、您希望單位們集合的合適地點上敲擊。

## 小隊與隊形

**創造小隊**。小隊是指一群如同單一單位般受指揮的多重單位，當選擇小隊的時候，所下達的指令將同時套用到全體隊員中。

◇為了集合一群單位成為小隊，先選擇想納入的單位，然後按CTRL+數字鍵，該小隊的號碼將出現這些所選擇的全體單位上，為了隨時選擇這個小隊，請按相對應的數字鍵。

**將單位納入陣型**。陣形是一群小隊一同移動時、彼此間所排列而成的形狀。

◇為了創造陣型，請先將該小隊的單位成員排成您希望的位置，然後再選擇所有在本陣型的單位，並按[CONTROL]+[F]來創造陣型，想取消陣型的時候，請再度按下[CONTROL]+[F]。

## 單位模式

◇為了強迫所選擇的單位或小隊停止，請按[S]。

**防禦模式**。為了讓所選擇單位或小隊進入防禦模式，請按[G]，然後在戰場地圖上、希望該單位或小隊守衛的位置上左擊。

**攻擊模式**。您可以強迫單位移動到某個地點，並沿途展開攻擊。

◇為了使單位或小隊進入攻擊模式，請先選擇它，輕敲[A]，然後敲擊地點。想取消攻擊模式的話，請再度輕敲[A]鍵。

**強迫開火模式**。為了強迫單位或小隊往某目標開火，請先選擇它，然後按住[CONTROL]並敲擊地點。

**導航點**。單位或小隊可以有秩序地按住一組導航點移動。為了替單位或小隊設定導航點，請按[ALT]不放，然後在每個導航點上敲擊。

## 老兵單位

當單位消滅敵人單位時，他將獲得經驗點數，當累積足夠的經驗點數時，就可以晉升為新的老兵等級，並獲得效能與能力的強化。

**老兵(VETERAN)單位**的開火速度較快、可以造成較大的傷害(如果適用的話)。在此類單位的上面會出現一個單一山型袖章的圖示。

**精英(ELITE)單位**的開火速度更快、可以造成更大的傷害(如果適用的話)，而且會自動治療自己所受的傷害。在此類單位的上面會出現一個雙重山型袖章的圖示。

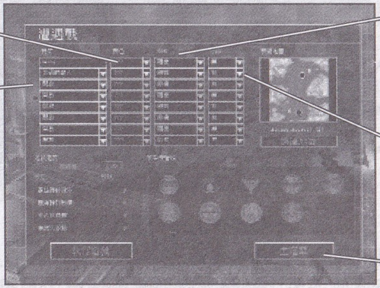
**英雄(HEROIC)單位**的開火速度更快、可以造成更大的傷害(如果適用的話)，會自動治療自己所受的傷害，並發射紅色的追蹤彈(如果適用的話)。在此類單位的上面會出現一個三重山型袖章的圖示。



## 遭遇戰(SKIRMISHES)

遭遇戰是利用電腦對手來模擬多人遊戲的單人戰役。

◇在主選單中，敲擊單人遊戲(SOLO PLAY)，然後再選擇**"遭遇戰"**(SKIRMISH)。

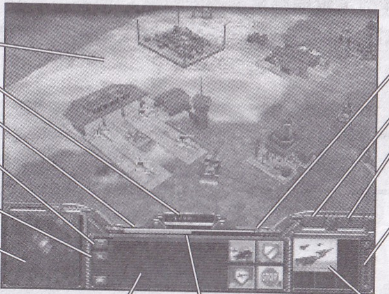



◇為了選擇電腦控制的小隊，請敲擊玩者的下拉式選單，選擇該小隊的困難度等級：一般的敵人(NORMAL ARMY)、困難敵人(HARD ARMY)或冷酷敵人(BRUTAL ARMY)。

在螢幕右邊、地圖名稱的旁邊是本地圖中最多可允許的玩者數目。

◇為了改變地圖，請敲擊選擇地圖(SELECT MAP)，然後從在彈出式視窗中進行選；如果想選擇一個您或其他朋友利用《終極動員令：將軍》的世界編輯器(World Builde)所創造的地圖，請敲擊**"非官方地圖"**(UNOFFICIAL MAPS)。

# 遊戲畫面

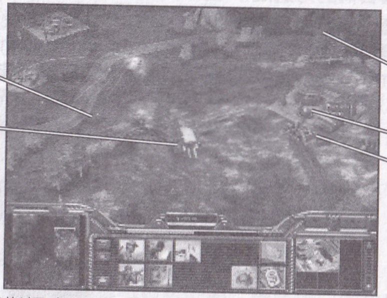



◇為了切換控制列的顯示，請按F9或左擊在該控制列上左上角的按鈕。

◇為了在多人與遭遇戰遊戲中開啓外交畫面，請按TAB鍵，有關進一步的資訊，請參考第14頁的外交畫面。

◇為了叫出將軍視窗，請敲擊在控制列角落上的星星按鈕；有關進一步的資訊，請參考第14頁的將軍畫面。

## 戰鬥視窗




在戰鬥視窗中，您指揮自己的單位移動、攻擊、防禦或建造新的建築物；除此之外，您還可以選擇建築物並指揮它們建造新單位或研發新科技。

☆當您選擇單位或建築物的時候，不同的按鈕將出現在內容視窗中。

◇為了捲動戰鬥視窗，請將滑鼠移動到您想前往方向的畫面邊緣，戰鬥視窗便會開始捲動。為了停止捲動，請將滑鼠儀回畫面中央。

◇為了進行快速捲動，請一面按住滑鼠右鍵一面捲動。

◇滑鼠滾輪：如果您的滑鼠有滾輪的話，您可以用它來移動攝影機。為了放大或縮小觀點，請向前或後移動滑鼠滾輪，如果想旋轉攝影機的話，請壓下滾輪，然後移動滾輪。為了回到預設的攝影機觀點，請敲擊滑鼠滾輪。

☆如果您具備雷達的話，便可以直接利用左下角的雷達地圖直接跳往不同的地點。有關進一步的資訊，請參考第13頁的雷達地圖。

☆您還可以在地圖上設定書籤，以便快速地按一個按鈕來回到該地點，有關進一步的資訊，請參考第13頁的戰場書籤。



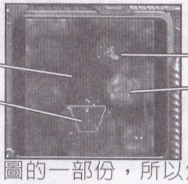
## 能源與金錢量表

在控制列最上方的是指示目前有多少電力、以及正消耗多少電力的電力量表，對美國與中國來說，每個需要電力的建築物都會增加您的電力的需求。

### 金錢

在能源量表的上方將顯示您目前所擁有的金錢數目，建造單位、建築物或研發新科技都要花錢，當您選擇建造某些新東西的時候，建造所需的金錢便會從您擁有的總基金中扣除。

## 雷達地圖




由於戰場地圖只顯示整個地圖的一部份，所以您可以在左下角的雷達地圖上，看到以黃色邊框所標出的可視範圍。

◇為了移動戰場地圖，請在雷達地圖上左擊新地點，如果想在不變更選擇的情況下移動視窗，請右擊地點；您還可以藉由在戰場地圖上左擊的方式，來決定目前所選擇單位的部署位置。

### 戰場書籤

戰場書籤允許您在地圖上做記號，然後只要按一個鍵，就可以快速地前往那些地點。

◇為了設定戰場書籤的位置，請按CONTROL+F1到F8。

◇為了跳到預設的戰場書籤位置，請按F1到F8。

◇為了跳到您的指揮中心位置，請按H。

### 生產序列

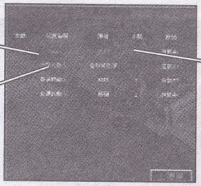
當您選擇建造新單位或從您的建築物研發新科技的時候，在螢幕右下角的生產序列中將出現一個象徵新建造的圖示，隨著您在該建築物選擇更多的單位來生產，更多的圖示將加入生產序列中。

☆當您選擇建築物的時候，象徵其昇級套件的圖示或許將出現在內容視窗中，選擇建造該昇級套件也會在生產序列中增加一個圖示。

生產序列中的第一個圖示表是正在生產階段，您可以根據一旁計時器的移動情況來估計所需的時間。

◇為了取消單位的生產，請左擊在生產序列中的圖示，該單位的生產費用會加回您的經費當中。

## 外交畫面




在多人與遭遇戰遊戲中，您可以在外交畫面中檢視自己的小隊成員；兩個在同一個小隊的玩者可以互相看到對方的單位與建築物，而且彼此小隊間的單位也無法自由開火。

☆在戰爭一開始的時候所建立的小隊，無法在遊戲的過程中進行更改。

遊戲中的每一個玩者都會顯示，即使有玩者離線(AWOL)或僅為觀察者。

◇為了切換玩者在多人遊戲中交談訊息的顯示情況，請敲擊在玩者圖示旁邊的“**說話**”圖示。

☆有關進一步的資訊，請參考第42頁的通訊器。

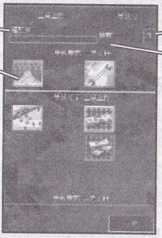
## 將軍視窗

在《終極動員令：將軍》中，每場戰役的勝利都會替您的單位帶來晉升，更會給您技能點數；技能點數可以在將軍視窗中用來進行戰略的升級，如果您獲得了足夠的技能點數，還昇晉升的更高的軍階，以便讓您使用更多、更好的將軍能力。

技能點數可藉由摧毀敵人單位與建築物獲得。

☆您在每場遊戲開始時都有一個技能點數，您可以將該技能點數套用到任何跟您目前軍階相當或較低等級的昇級套件上。

☆根據遊戲的類型與任務，可用的技能點數也會有所不同，可用的技能點數也會有所限制。




◇為了開啓將軍視窗，請敲擊在控制列右邊的星星按鈕。

在將軍視窗中，您可以看見自己所獲得的技能點數數目，您可以用來使用的能力數目，以及到達下一等級所需的數目。



藉由花費技能點數在將軍能力上，您可以增進乙方單位的整體戰略能力。有的昇級套件會替自己的單位增加老兵的額外功能，有的可以增進單位的能力，有的則可以創造與部署新的特殊單位。

◇為了取得將軍能力，請在上面敲擊。所需的技能點數將從您所可用的總數中扣除。

### 晉升

在將軍視窗上方的水平條狀圖，將指出您在到達下一軍階前所需的點數。在條狀圖的旁邊則顯示出您目前可用的技能點數。

☆您必須獲得額外的技能點數才可獲得晉升。晉升可以讓您獲得目前還無法使用的將軍能力(以灰色顯示)。

◇為了關閉將軍視窗，請敲擊“**完成**”(DONE)。

## 將軍能力

許多將軍能力都必須從指揮中心使用。為了使用那些能力，請敲擊指揮中心，敲擊出現在內容視窗中的圖示，然後在戰場地圖上選擇目標。

### 單人戰役

在單人戰役中，您可以花費在將軍技能上的技能點數可以從一個任務帶到下一個。您必須根據您在新任務上的需要來重新花費它們；請謹慎地使用它們，因為您每一個任務所可賺取的技能點數是有限制的。

### 遭遇戰/多人模式

在遭遇戰與多人遊戲中，技能點數不會帶到下一個遊戲中，而所可使用將軍能力的順序也跟單人戰役不同。

## 美國

### 美國一星上將能力

帕拉丁坦克(Paladin Tank)

可以在戰車工廠中建造帕拉丁坦克。有關進一步的資訊，請參考第18頁的美國單位。

隱形戰鬥機(Stealth Fighter)

可以在機場中建造隱形戰鬥機。有關進一步的資訊，請參考第18頁的美國單位。

偵察蜂型機(Spy Drone)

可以從指揮中心發出偵察蜂型機(Spy Drone)，偵察蜂型機可以探索部分的地圖，也會被擊落。

### 美國三星上將能力

尖兵(Pathfinder)

可以在兵營中建造尖兵(Pathfinder)。有關進一步的資訊，請參考第19頁的美國單位。

空降部隊(Para Drop)

可以從指揮中心部署空降部隊；空降部隊的等級越高，可以派出越多的遊騎兵(Rangers)。

A10閃電攻擊機(A10 Strike)
可以從指揮中心部署一架A10閃電攻擊機，它可以用迷你機槍與飛彈攻擊目標。A10閃電攻擊機有三個等級。

緊急修復(Emergency Repair)
可以在一段時間之內，針對地圖某個區域中的載具進行維修；緊急修復分為三個等級。

**美國五星上將能力**

油氣彈(Fuel Air Bomb)
可以呼喚進行油氣彈攻擊。派出一架B52轟炸機往選擇的目標出發。必須從指揮中心展開部署。

## 中國

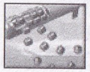
**中國一星上將能力**

紅衛兵訓練(Red Guard Training)
可以使從兵營中訓練出來的紅衛兵具備老兵的技能。有關進一步的資訊，請參考第10頁的老兵單位。

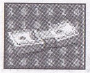
核子加農砲(Nuke Cannon)
可以在戰車工廠中生產生產核子加農砲(Nuke Cannon)。有關進一步的資訊，請參考第26頁的中國單位。

自走砲訓練(Artillery Training)
可以使從戰車工廠中製造出來的地獄火加農砲與核子加農砲具備老兵的技能。有關進一步的資訊，請參考第10頁的老兵單位。

**中國三星上將能力**

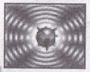

集束地雷(Cluster Mines)
可以在目標地區召喚集束地雷攻擊能力。敵人將無法看到集束地雷。將從指揮中心展開部署。

自走砲攻擊(Artillery Barrage)
可以從指揮中心呼叫地圖外的自走砲展開攻擊。自走砲攻擊一共分為三個等級。


金牌駭客(Cashz Hack)
可以從敵人的補給中心竊取金錢。
◇為了部署金牌駭客，請在指揮中心上敲擊，然後敲擊內容視窗中的圖示，最後再敲擊敵人的補給中心來進行入侵。

緊急修復(Emergency Repair)
有關進一步的資訊，請參考第15頁的美國三星上將能力。

**中國五星上將能力**

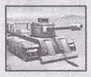

電磁波脈衝(EMP Pulse)
擁有呼叫電磁波脈衝攻擊的能力。在一段時間之內，所有在爆炸範圍內的載具與建築物都會無法使用。將從指揮中心展開部署。



## 全球解放軍同盟(GLA)

**全球解放軍一星上將能力**

生化飛彈發射車(SCUD Launcher)
可以在武器交易所(Arms Dealer)建造生化飛彈(SCUD)發射車的能力。有關進一步的資訊，請參考第30頁的全球解放軍單位。


掠奪者坦克(Marauder Tank)
可以在武器交易所建造掠奪者坦克的能力。有關進一步的資訊，請參考第30頁的全球解放軍單位。

科技訓練(Technical Training)
所有在武器交易所訓練出來的科技卡車都具備老兵的技能。有關進一步的資訊，請參考第10頁的老兵單位。

**全球解放軍三星上將能力**

劫持犯(Hijacker)
可以在兵營中訓練劫持犯。有關進一步的資訊，請參考第28頁的全球解放軍單位。

反抗軍突擊(Rebel Ambush)
可以在任何地點部署反抗軍突擊。反抗軍突擊分為三個等級。
它將從指揮中心展開部署。

獎金(Cash Bounty)
每當消滅單位或建築物，就可以根據它的建造費用來獲得獎金，獎金分為三個等級。

緊急修復(Emergency Repair)
有關進一步的資訊，請參考第15頁的美國三星上將能力。

**全球解放軍 5星上將能力**

炭疽病炸彈(Anthrax Bomb)
可以派出運輸飛機運送炭疽病炸彈的能力。它將在目標區域上，造出一片在限定時間內徘徊不去的毒氣雲。

# 載入/儲存

每當您成功完成單人遊戲任務的時候，《終極動員令：將軍》將自動儲存遊戲的進度。或者，您也可以透過選項畫面在進行遊戲的過程中進行儲存。
◇為了載入所儲存的遊戲進度，請從主選單中選擇**"載入遊戲/重播"**(LOAD GAME/REPLAY)，然後敲擊載入遊戲(LOAD GAME)。

## 載入/儲存遊戲畫面

在載入/儲存遊戲畫面中，您可以看見已經儲存的遊戲列表，包括所使用的地圖、時間、以及儲存的資料情況。

◇為了載入遊戲，請在列表中敲擊遊戲的名稱，然後再敲擊載入遊戲(LOAD GAME)。

◇為了儲存遊戲，請在您想進行覆寫的遊戲名稱上敲擊，然後再敲擊〝**儲存遊戲**〞(SAVE GAME)。

◇為了回到前一個畫面，請敲擊〝**上一頁**〞(BACK)。

## 重播(REPLAYS)

每當您成功完成一個單人或多人遊戲的時候，一個關於該任務的重播檔案便會記錄在您的硬碟中；在載入重播(Load　Replay)畫面中，您可以載入、刪除、或複製這些重播畫面，也可以跟朋友分享。

◇為了載入重播畫面，請從主選單中敲擊載入遊戲/重播(LOAD GAME/REPLAY)，然後敲擊載入重播(LOAD REPLAY)。

◇為了載入所儲存的重播畫面，請敲擊名稱，然後敲擊載入重播畫面(LOAD REPLAY)。

◇為了刪除所儲存的重播畫面，請敲擊名稱，然後敲擊刪除重播畫面(DELETE REPLAY)。

◇為了將重播畫面複製到Windows系統的桌面，請敲擊該重播畫面，然後敲擊〝**複製重播畫面**〞(COPY　REPLAY)，當提示畫面出現的時候，敲擊〝**是**〞(YES)來複製該重播畫面。

◇為了回到前一個畫面，請敲擊〝**上一頁**〞(BACK)。

# 單位、建築物與昇級套件

每一方的軍隊在戰爭時都有獨特的優點與缺點；本章節將含括每一方單位與建築所扮演的角色與功能。

## 昇級套件

某些單位與建築物可以藉由升級而增進攻擊力、防禦力或生產力。

◇為了創造可用的昇級套件，請選擇該建築物、或生產該單位的建築物，在內容視窗中，選擇昇產昇級套件。該昇級套件會加入生產序列中，而費用會從您的經費總數中扣除。

## 佔領建築物

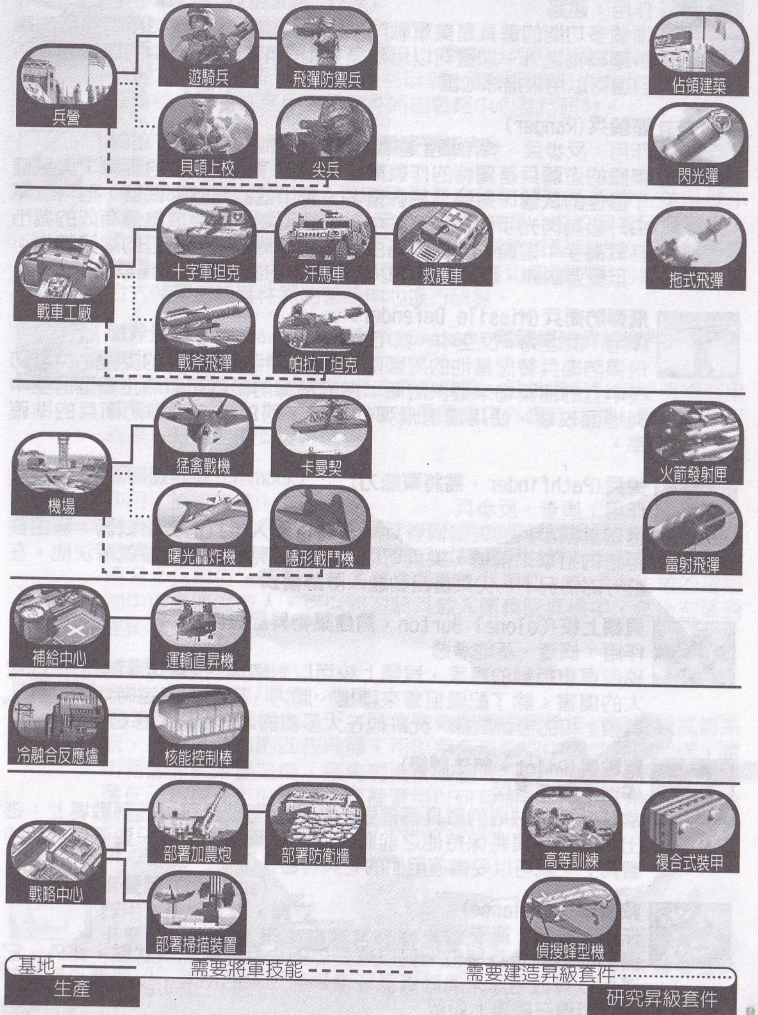
每一方的軍隊都可以將基本的步兵升級，以便俘虜敵人與佔領科技建築物；隨著在兵營中進行研發，佔領建築物的昇級套件允許您選擇步兵單位，然後敲擊建築物，以便派出該單位去佔領。

◇為了佔領敵人的建築物，請敲擊步兵單位，然後敲擊在內容視窗中的佔領建築物圖示，最後再敲擊想佔領的建築物。



## 美國

世界上最優秀的武器上面都有美國的標記，換句話說，美國擁有最精良的武器；從配備完整、受過專業訓練的遊騎兵，到最高機密的離子砲(Particle Cannon)，美國這一方從未在科技這方面吃虧，然而，有的人認為它們的孤立主義政策已經使他們的作戰機器軟化，雖然大家都同意，為了讓美國的巨輪繼續往前進，得耗費大把金錢與力量。



## 美國單位

沒有任何一方的空中武力可以跟美軍相抗衡，它的卡曼契，為地面武力提供了傑出的空中近戰支援(close air support，CAS)，而隱形戰鬥機更可以潛入敵人大後方展開攻擊。

**建築推土機**(Construction Dozer)
作用：建築
這個多功能的載具是美軍戰鬥部隊的骨幹，除了建造所有美國的軍事建築物之外，您還可以用建築推土機來維修使用中的建築物，而且還可以用來掃除地雷。

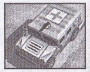
**遊騎兵**(Ranger)
作用：反步兵、城市領土巷戰、清除駐守建築物
美國的遊騎兵是獨特的作戰單位，接受了最新科技的訓練，與配備了最佳的武器，遊騎兵是數量多、費用低的高效率武器；他可以藉由升級為閃光手榴彈來清除中立的建築物，因而成為最有效的城市巷戰高手；遊騎兵還可以藉由運輸直昇機空降到中立的建築物中；一旦受過訓練，遊騎兵變可以佔領敵人的設施或科技建築物。

**飛彈防衛兵**(Missile Defender)
作用：反坦克、反空中、城市領土巷戰
飛彈防衛兵替您基地的周圍防禦提供了相當具彈性的支援，也駐防在中立的建築物來提供防衛；您的飛彈防衛兵可以制止重型的空中與地面攻擊，使用雷射飛彈的攻擊，可以提高飛彈防衛兵的準確率。

**尖兵**(Pathfinder，**需將軍能力**)
作用：偵查、反步兵
這個美國步兵的先進偵查兵，是對付敵人步兵的致命武器；藉由長距離的狙擊來福槍，尖兵可以在敵人看見己方的行蹤就解決他。在駐守的情況下，尖兵會自動進入匿跡模式。

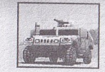
**貝頓上校**(Colonel Burton，**需建築物昇級套件**)
作用：偵查、基地滲透
秘密軍事行動的專家，貝頓上校可以對敵人各類的步兵單位造成重大的傷害；除了配備狙擊來福槍、刺刀、與遙控或定時炸彈之外，貝頓上校的匿跡訓練，允許他在大多數的地形上隱形移動。

**駕駛員**(Pilot，**無法訓練**)
作用：調任老兵
當鈦合金版做成的載具備摧毀的時候，駕駛員可以逃到戰場上；逃出來的駕駛員將保持他之前載具的老兵資格，所以只要派他到新的載具上，就可以妥善運用他的老兵等級。



**救護車**(Ambulance)
作用：解毒、醫療
這個機動的步兵單位，可以讓受傷的士兵恢復備戰狀態，此外，它還可以釋放泡沫來清除毒氣或遭輻射污染的地面，以便讓步兵單位可以繼續在戰場上殺敵。





**汗馬車**(Humvee)
作用：運輸、快速打擊攻擊
這款步兵的運輸單位一起可以搭載多達五名的士兵，速度快且具備一定程度的耐用性，而且汗馬車的側面機身還有供搭載步兵向外開火用的槍孔；它還可以藉由升級來搭載偵鬥用或偵查用的蜂型機，甚至反坦克飛彈等，反坦克飛彈昇級套件將由戰車工廠研發。

**十字軍坦克**(Crusader Tank)
作用：坦克/突擊建築物
世界上最快速、最致命的坦克，十字軍坦克可以向近程與遠程目標發射125mm的砲彈，升級之後可以強化裝甲或擴充偵查用或戰鬥用的蜂型機。複合式裝甲套級套件將由戰略中心進行研發。

**帕拉丁坦克**(Paladin Tank，**需將軍能力**)
作用：坦克/突擊建築物
這款進階的原型坦克，可以發射藉由噴射輔助的砲彈，並用其小型、威力十足的雷射來自動瞄準敵人的飛彈；由於還在研發階段，雷射的發射速率較慢，所以帕拉丁坦克應該搭配其他防空系統一起使用。升級之後可以強化裝甲或擴充偵查用或戰鬥用的蜂型機。複合式裝甲套級套件將由策略中心進行研發。

**戰斧飛彈**(Tomahawk Missile Launcher，**需建築物昇級套件**)
作用：攻城
這個載具攜帶著一枚地對地的戰斧飛彈，另外還可升級使用偵查用或戰鬥用的蜂型機。由於可以從長距離之外轟炸目標，戰斧飛彈可說是一款絕佳的支援性武器。

**運輸直昇機**(Chinook)
作用：補給收集，運輸
身為美國軍方的苦力，運輸直昇機收集並運輸補給品到補給中心，在情況所需的時候，這位重勞動的奴隸還可以轉為搭載兩項載具及兩名步兵單位，或僅搭載多達八名的步兵單位；為了從佔領的建築物中徹底清除敵人，可以將遊騎兵載入運輸直昇機中，然後空降到建築物上。

**猛禽戰機**(Raptor)
作用：突擊基地/單位，偵查
跟世界上的飛機相比之下，猛禽戰機擁有表現最佳的特性與武器系統，在機翼下方的四枚飛彈，可以用來攻擊空中或地面的目標，當所有的彈藥用盡之後，猛禽戰機會自動返回基地補給，不過只能降落在己方與友方的機場，那裡還可以研發提供給猛禽戰機使用的雷射飛彈昇級套件；它在面對中國的米格戰鬥機的時候，格外容易受傷。

**卡曼契**(Comanche)
作用：補給收集，偵查
卡曼契擁有多重用來鎮壓各類難易程度敵人的武器系統，機鼻的20mm機槍砲可以迫使步兵尋求掩蔽，而四枚飛彈則可以破壞重型裝甲，至於在機場所研發的火箭發射匣（Rocket Pod）昇級套件，可以

在卡曼契上裝上火箭發射匣。等武器用完之後，它可以在空中重新裝填彈藥，除非需要維修，否則永遠都不必回到基地。

**曙光轟炸機**(Aurora Bomber，**需建築物昇級套件**)
作用：突擊基地
在攻擊的時候，以超音波的速度前進，曙光轟炸機並不擔心敵人的空對空飛彈，等彈藥用盡之後，本噴射機會減速並以亞音速退回基地，在回程或一大群飛行時，曙光轟炸機便可能會遭受地面的炮火攻擊。

**隱形戰鬥機**(Stealth Fighter，**需將軍能力**)
作用：突擊基地
對抗所有防空武器的最佳武器，隱形戰鬥機可以在敵人大多數的防禦系統中自由來去而不被發現；它需要兩秒鐘的時間來鎖定目標，當確認目標且武器發射之後，結果絕對是可預期且絕佳的；隱形戰機還可以接受在機場中所研發的雷射飛彈昇級套件。

## 美國單位昇級套件

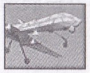
**高等訓練**(Advanced Training)
高等訓練允許所有的美軍單位比正常速率快上兩倍地獲得老兵等級；有關進一步的資訊，請參考第10頁的老兵單位。

**閃光彈**(Flash Bang Grenades)
在兵營中研發的閃光彈，是遊騎兵對抗敵人步兵單位的有效武器。用來對抗載具是沒什麼效的。

◇為了使用閃光彈，請先選擇遊騎兵，然後敲擊在內容視窗中的圖示，最後則敲擊在戰鬥地圖中的敵人單位。如果想改回使用機關槍的話，請敲擊在內容視窗中的機關槍圖示。

**攻擊蜂型機**(Battle Drone)
所有的美軍載具皆可使用，這款戰鬥用的蜂型機可以對目標敵人發射小型機關槍，如果有需要的話，還可以維修搭載它的載具；它無法與偵查用蜂型機一同使用。

**偵搜蜂型機**(Scout Drone)
所有的美軍載具皆可使用，這款偵查用的蜂型機可以延伸搭載它的載具的視線範圍，並找出匿跡的單位。它無法與攻擊蜂型機一同使用。



**蜂型機裝甲**(Drone Armor)
在戰略中心所研發，蜂型機裝甲可以使所有蜂型機的防禦力提昇25%。

**托式飛彈**(TOW Missile)
在戰車工廠所研發，托式飛彈可以從汗馬車上瞄準任何空中或地面目標。

**複合式裝甲**(Composite Armor)
在戰略中心所研發，複合式裝甲可以使帕拉丁坦克或十字軍坦克的防禦力提昇25%。

**火箭發射匣**(Rocket Pods)
在機場所研發，火箭發射匣可以裝載卡曼契上；當裝配之後，可以發射密集火箭砲，然後在一小段時間之內便重新裝填、準備再度發射。

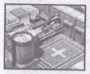
**雷射飛彈**(Laser Missiles)
在機場所研發，雷射飛彈允許猛禽戰機與隱形飛機多造成25%的破壞。

## 美軍建築物

支援美軍戰鬥部隊的這些提供最大能力、穩定補給、與最佳戰場資訊的建築物。

☆當美軍的建築物被摧毀時，原先駐守該建築物的遊騎兵將會從建築物中出現，越大的建築誤會生產越多數量的遊騎兵。

**指揮中心**(Command Center)
美軍的整體基地運作都是從指揮中心開始的，您可以從指揮中心派出如潮水般的建築推土機，以便展開建設與維修；除此之外，指揮中心還控制美國的雷達系統與間諜衛星，當您獲得相關的能力之後，A10飛彈攻擊、偵搜蜂型機、油氣彈、傘兵、與緊急修復等，都將從指揮中心展開部署。



**補給站**(Supply Center)
補給站將派遣運輸直昇機從最近的補給站收集補給品，雖然運輸直昇機很容易遭受反空砲火的攻擊，它們可以越過各種地形，包括高山，進而讓您的補給站擁有足夠的資源與金錢。

**補給空投區**(Supply Drop Zone)
當基地孤立、缺乏補給品的時候，補給空投區可以替您的儲藏效一點棉薄之力：每隔一段時間，運輸機就會投下補給品來增加您的金錢，無論在大型或小型的戰役中，補給空投區都將發揮它的功能。

**冷融合反應爐**(Cold Fusion Reactor)
這是美方的發電廠，冷融合反應爐可以提供五個單位的電力，另外還可以經由核能控制棒升級。

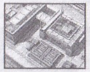
☆為了增加您的整體電力等級，請多建造幾座發電廠，或替它們升級。

**兵營**(Barracks)
所有的步兵單位都是由兵營生產出來的，受傷的遊騎兵、飛彈防禦兵、甚至貝頓上校都可以回到兵營來接受治療；閃光彈與佔領建築物的昇級套件也是在這邊研發的。

**戰車工廠**(War Factory)
除了可以製造雖有美國的載具之外，戰車工廠也可以維修載具，受

損的載具可以一個接一個地進入維修區接受維修，另外還可以研發托式飛彈的昇級套件。

**機場**(Air Field)
每款美軍的空中單位都可以在這邊接受製造、控制與維修，同時最多可達四架飛機！如果想製造四架以上，您必須建造多個機場；請注意，卡曼契並不需要機場來進行補給；在這裡將研發火箭發射匣與雷射飛彈等昇級套件。



**戰略中心**(Strategy Center)
戰略中心是美軍建造與控制精良建築物的關鍵元素，當您建造戰略中心之後，便可以製造許多新的建築物。當您建好戰略中心時，您可以對自己的單位使用下列其中一項戰鬥計劃：

☆偵搜消滅計畫(Search and Destroy)增加戰場上所有部隊的視線範圍，戰略中心還將藉由大型的雷達陣列來偵查匿跡的敵人單位。

☆防禦作戰計畫(Hold the Line)將促進戰場上所有單位的防禦能力，戰略中心也將藉由堆築沙包而獲得兩倍的防禦力。

☆轟炸作戰計畫(Bombardment)增加所有單位的火力，當啓動本作戰計劃時，戰略中心將配備一管戰鬥大砲。

高等訓練、複合式裝甲、與蜂型機裝甲等昇級套件都是在這邊研發出來的。

**愛國者飛彈系統**(Patriot Missile System)
愛國者飛彈系統是美方的基地防禦單位，多個單位可以藉由網路相連，以便對空中與地面目標釋放強大的火力；愛國者飛彈對步兵單位沒什麼作用，所以請用強化的步兵單位來防禦您的飛彈系統。

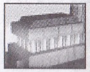
**離子砲**(Particle Cannon)
美國最先進的武器，離子砲可以從環繞的鏡面，對任何距離的目標發射一束集中的粒子光束。

☆為了用粒子光束瞄準，請左擊地圖的位置，不斷地敲擊目標，直到粒子光束消散為止。

為了建造離子砲需要投入大量的科技、能量與金錢。

**拘留營**(Detention Camp)
在拘留營中您可以啓動情報特殊武器，可以在一段時間內使敵人單位所見的事物重現。

## 美國建築物昇級套件

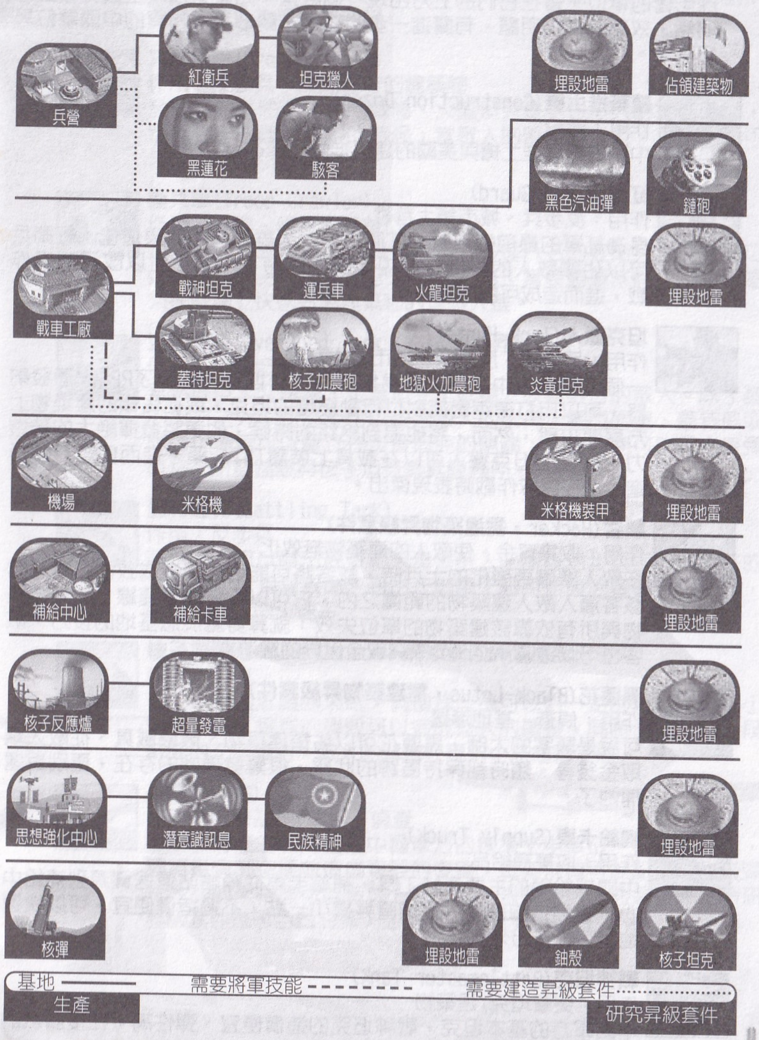


**核能控制棒**(Control Rods)
核能控制棒可以應用到冷融合反應爐，使它們的電力輸出增加100%。



# 中國

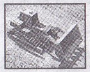
中國的軍力在資源上有無所匹敵的優勢：人口。多虧了人民的自尊與民族主義之故，中國一向以人海戰術取勝，接踵而來的紅衛兵、戰鬥專家等等，消耗戰是中國一方獲勝的關鍵。藉由大家都有團結合作的共識，紅軍是21世紀最強大的軍隊之一。



## 中國單位

雖然僅配備簡單的槍枝與堪稱足夠的訓練，中國人可以用相當低的代價成為戰鬥機器，連載具也相當便宜。然而，就結果來說，我們發現對中國戰車工廠而言，品質並不是重要的考量。

☆紅衛兵與戰神坦克在團隊出擊時可以提昇它們的開火速率，這些受團隊效應影響的單位，會在它們的上方出現一個紅星，如果有民族主義昇級套件的話，效果會更加明顯。有關進一步的資訊，請參考第24頁的中國單位昇級套件。



**建築推土機**(Construction Dozer)
作用：建設
中國的建築推土機與美國的建築推土機差不多一樣。

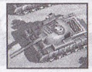
**紅衛兵**(Red Guard)
作用：反步兵、城市領土巷戰
身為紅軍的最前線部隊，紅衛兵在一大群作戰時效果最佳；紅衛兵可以佔領敵人的設施，在短距離作戰時，紅衛兵可以改用刺刀作戰，進而造成可觀的傷害。

**坦克獵人**(Tank Hunter)
作用：反坦克、反空中、城市領土巷戰
一個坦克獵人中隊可以輕易地消滅一群坦克，配備了RPG火箭發射器，可以用打帶跑戰術對付行動緩慢的坦克，或從佔領的建築物上方展開攻擊，然而，將他逼到絕路的時候，他更將發揮絕大的破壞力。積極的坦克獵人可以在載具上裝置TNT炸藥，進而使它無法行進。他在團隊作戰時表現傑出。

**駭客**(Hacker，需建築物昇級套件)
作用：收集資金、使敵人的建築物無效化
在敵人準備更強化的士兵時，駭客將可能對它們造成致命打擊。當駭客潛入敵人建築物的範圍之內，它可以設定衛星連線，使該建築物與所有依靠該建築物的單位失效；就算身處於您基地的後方，駭客也可以透過Internet來竊取全世界的經濟資源。

**黑蓮花**(Black Lotus，需建築物昇級套件)
作用：偵查，基地滲透
可說是駭客的大師，黑蓮花可以佔領建築物、破壞載具、從敵人竊取金錢等。隨時都保持匿跡的狀態，很難發現她的存在，更別說逮捕她了。

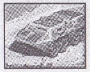
**補給卡車**(Supply Truck)
作用：收集補給品
中國補給鏈的主要連結工具，補給卡車從補給站運送資源到補給中心，雖然它的容量比運輸直昇機小一點，不過造價便宜，可以快速地製造許多出來。



**戰神坦克**(Battlemaster Tank)
作用：突擊坦克/建築物
中國軍方的基本坦克，戰神坦克的造價便宜、彈性高，在接觸戰的攻擊中，戰神坦克可以消耗敵人的防禦設施。它可以藉由核子飛彈建築物來研發鈾殼與核子坦克等昇級套件。

**地獄火加農砲**(Inferno Cannon，需建築物昇級套件)
作用：攻城
這款長距離的大砲可以發射汽油膨化彈，來攻擊敵人的週遭的防禦設施；當汽油彈落地後，將爆炸並燃燒；它還可以在戰車工廠中研發昇級套件為黑色汽油彈。

**火龍坦克**(Dragon Tank)
作用：反步兵、清除駐守的建築物
發射猛烈汽油彈的機鬥戰馬，火龍坦克是對付步兵的絕佳武器，特別當駐守在建築物中的時候；當敵人的部隊靠近時，火龍坦克可以製造出180度的火牆。



**運兵車**(Troop Crawler)
作用：運輸、偵查匿跡單位
這個大型的軍隊運輸載具可以搭載多達八名的紅衛兵，而且一口氣送出他們，另外還配備了匿跡偵查器；當裝載軍隊時，本單位是用來在戰場上快速佔領建築物的理想人選。

**炎黃坦克**(Overlord Tank，需建築物昇級套件)
作用：突擊坦克/建築物
雖然既巨大又緩慢，炎黃坦克是戰場上很難對付的敵人。除了基本的火力之外，它甚至可以輾過敵人的載具。戰鬥碉堡、蓋特砲或思想強化電塔可以豎立在炎黃坦克的尾端；炎黃坦克可以藉由核彈建築物來研發鈾殼與核子坦克等昇級套件。

**蓋特坦克**(Gattling Tank)
作用：反步兵
蓋特坦克可以噴出許多鉛來毒害敵人，所以對步兵與一些軟性的敵人單位而言相當致命。藉由在戰車工廠所研發的鏈砲昇級套件，可以增加它的開火速率。

**核子加農砲**(Nuke Cannon，將軍能力與建築物升級)
作用：攻城
有史以來最危險的大砲，偵搜蜂型機可以對一定的距離外發射小型的核子彈，爆炸的彈殼可以造成巨大的傷害，同時使地面在一段長時間內充滿輻射；敵人的單位在輻射中將繼續受傷。

**米格機**(MiG)
作用：突擊基地/單位，偵查
這項多功能的戰鬥機是中國軍方的標準空中單位，在戰爭初期，中國將擁有制空權並造成可觀的傷害；每架飛機可以配備兩枚飛彈，一大群的米格機可以造成一片火海；米格機可以透過戰車工廠研發昇級套件為黑色汽油彈，並在機場中研發米格機裝甲。

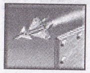
## 中國單位昇級套件

**鈾殼**(Uranium Shells)
在核子飛彈建築物所研發，鈾殼可以增加戰神坦克與炎黃坦克的火力25%。

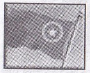
**核子坦克**(Nuclear Tanks)
在核彈建築物所研發，核子坦克可以增加戰神坦克與炎黃坦克的移動速度25%，升級後的載具在被摧毀時將容易爆炸。

**黑色汽油彈**(Black Napalm)
在戰車工廠所研發，黑色汽油彈可以提供所有火焰攻擊單位與地獄火加農砲的火力25%。

**鏈砲**(Chain Gun)
在戰車工廠所研發，鏈砲可以提昇所有蓋特武器25%的火力。



**米格機裝甲**(MiG Armor)
在機場所研發，可以提昇米格機25%的防護值。



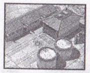
**民族精神**(Nationalism)
在思想強化中心所研發，民族精神可以提昇所有紅衛兵、坦克獵人、與戰神坦克的團隊效應。有關團隊效應的進一步資訊，請參考第23頁的中國單位。

## 中國建築物

撇開設計的觀點，中國的建築物相當簡單俐落，而且在升級之後，還可以製造一些尖端的科技，至於防禦方面則以數量取勝。

☆所有的中國建築物可以用地雷防禦，要在中國建築物旁邊埋設地雷，請選擇該建築物，然後在內容視窗中選擇地雷。

**指揮中心**(Command Center)
中國基地的第一個建築物，指揮中心可以製造建築推土機來建造其他的建築物。昇級套件包括了雷達與地雷。當獲得相關的能力之後，可以在這裡部署金牌駭客、緊急修復、集束地雷、自走砲攻擊、與電磁波脈衝。

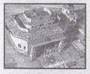


**補給中心**(Supply Center)
中國的補給中心可以收到並儲藏由補給卡車所運來的補給品，建造額外的補給卡車可以加快收集補給品的速度。

**碉堡**(Bunker)
中國的碉堡可以駐守多達五名的士兵，單位可以個別或一同從碉堡中撤離；對不同的中國步兵來說，這是最佳的要塞。

**核子反應爐**(Nuclear Reactor)
強大但容易爆炸的發電裝置。核子反應爐最好建造在離其他建築物一定安全距離之外，當切換為超量發電模式時，核子反應爐可以提供額外的電力，但也會受損；如果一直處於超量發電的情況，反應爐最後將會爆炸。

**兵營**(Barracks)
所有的中國步兵單位，包括紅衛兵、坦克獵人、與黑蓮花等，都在這邊接受訓練。這邊可以研發佔領建築物的昇級套件。



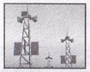
**戰車工廠**(War Factory)
中國的戰車工廠可以建造與維修中國的各項載具；在這邊可以研發鏈砲與黑色汽油彈等昇級套件。

**機場**(Air Field)
機場最多可以同時進行四架米格機的製造、維修、或補充彈藥。在這裡可以研發米格機裝甲的昇級套件。

**蓋特機砲**(Gattling Cannon)
一款猛烈的機關槍，蓋特機砲可以用來對付地面與空中的目標，藉由穩定、快速的子彈，可以阻止大多數敵人單位的行動－特別是步兵單位。藉由戰車工廠研發的鏈砲昇級套件，它的開火速率還可以增加25%。

**思想強化中心**(Propaganda Center)
從思想強化中心將對戰場上的軍隊散佈激勵人心的訊息，透過升級，可以用民族精神來激勵中國單位。在這裡可以研發民族精神與潛意識訊息等昇級套件。

**核彈**(Nuclear Missile)
中國的特殊武器，核彈可以一擊就摧毀敵人的基地；雖然核彈得花長時間設定與部署，但威力足以摧毀好幾個建築物，並以輻射污染爆炸的位置。為了建造與部署，必須耗費大量的電力。在這邊可以研發鈾殼與核子坦克等昇級套件。



**廣播塔**(Speaker Tower)
當紅軍受傷的時候，單位將轉向廣播塔尋求激勵，所有在其宣傳範圍的單位可以自動治療他們的傷勢；廣播塔是讓單位快速復原並重返戰場的絕佳方式。

## 中國建築物昇級套件

**地雷**(Mines)
當部署在任何的中國建築物旁邊時，圍繞在建築物旁邊的地雷對敵人來說是看不見的。

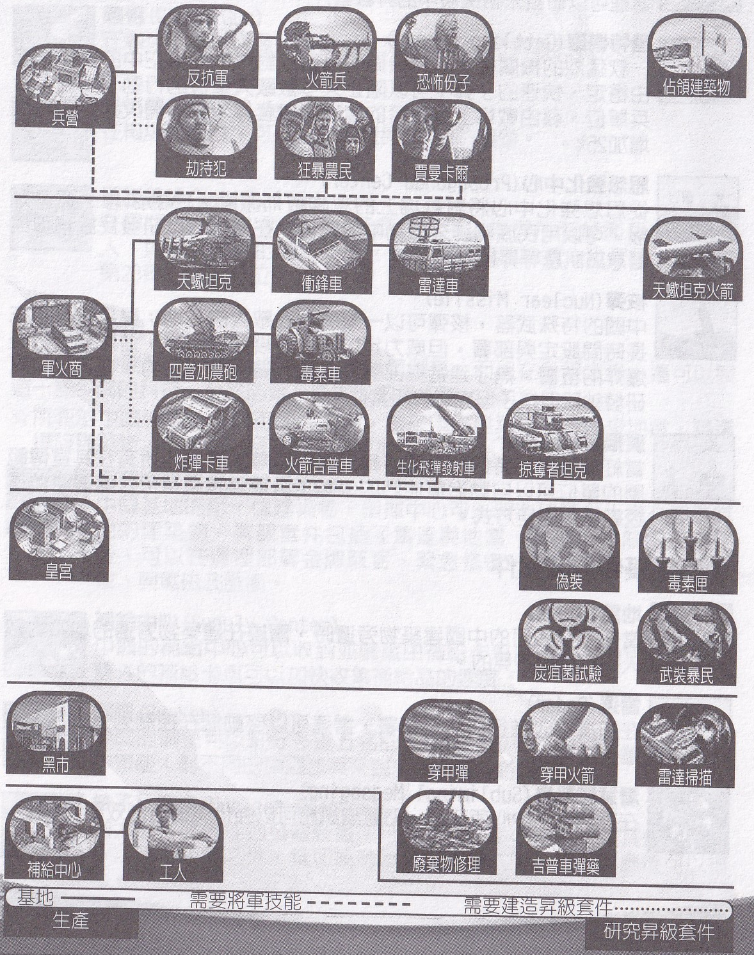
**雷達**(Radar)
在指揮中心進行研發與部署，雷達可以啓動您在控制列上的雷達地圖。

**潛意識訊息**(Subliminal Messaging)
在思想強化中心所研發，潛意識訊息可以強化廣播塔的效能達25%。

# 全球解放軍

對一個世界性恐怖份子的網路組織，對全球解放軍的組織與戰略而言，資訊相當重要，因此他們獎勵所有可以加速破壞的部隊。由於大部分的經費都仰賴狂熱份子的奉獻，全球解放軍派遣士兵到敵人陣營中，並安排逃亡的路線給那些核心的老兵。

藉由打帶的戰術，全球解放軍並不適合參與大規模的直接戰役，身為全球解放軍的將軍，必須尋求地形上的優勢，加上背後沒有任何國家給予官方的支援，所以他們個精通利用手邊的事物來達成目的。全球解放軍的單位可以在戰場上收集資源，而且透過甬道連結的網路，全球解放軍的部隊可以出現在地圖上的任何位置，如果他們成功地打敗了敵人，全球解放軍的單位將從不知名的擁護者處獲得金錢資助。






## 全球解放軍單位

全球解放軍的作戰單位企圖往重量輕、價格低發展，然而，但於它們容易自爆，所以有難以持久的困難。

他們從蘇維埃時代起，就是收集過期武器的專家，透過武器販子與黑市，他們可以組出能快速部署的坦克與衝鋒車，進而在敵人料想不到的情況下展開奇襲。

**工人(Worker)**
作用：建造、資源收集
全球解放軍的基本建造單位，工人可以直接建立全球解放軍的建築物，並維修它們；當建築物被枚下地雷或炸彈的時候，工人還可以移除它們；由於建造費用便宜，他對敵人的防禦能力並不強。

**反抗軍(Rebel)**
作用：反步兵、城市領土巷戰
全球解放軍反抗軍的心靈力量比裝備與訓練都來得更強，基本單位的配備只有簡單的來福槍，不過可以在黑市升級穿甲彈，或在皇宮升級偽裝，以及在兵營升級佔領建築物。

**火箭兵(RPG Trooper)**
作用：反坦克、反空中、城市領土巷戰
火箭兵是全球解放軍對抗裝甲載具的基本武器，藉由在黑市升級的穿甲火箭，而具備更強的破壞力；當火箭兵駐守在建築物中對抗快速的坦克突擊時，可以發揮最大的作用。

**恐怖份子(Terrorist)**
作用：反建築物、反坦克
對機動的恐怖份子來說，可以成功防禦的系統並不多，全球解放軍的恐怖份子並不需要花大把銀子訓練，只是在身上配備了好幾公斤的C4炸藥，恐怖份子將犧牲自己撞上敵對的單位或建築物來同歸於盡；恐怖份子可以佔領汽車來展開更快、更致命的攻擊。

**劫持犯(Hijacker，將軍能力)**
作用：反載具
這些大膽小偷被僱用來替全球解放軍竊取載具；當他閒置時，可以混進群衆中消失無蹤，當下令攻擊時，他將跳進載具中，殺死司機，然後獲得載具的控制權。他無法對付精英或英雄單位。

**賈曼卡爾(Jarmen Kell，需建築物昇級套件)**
作用：偵查、基地滲透
這名傭兵是具備匿跡能力的絕佳狙擊手，一向獨來獨往，可以在不被敵人發現的情況下佔領建築物；藉由使用狙擊鏡，他可以輕易做掉載具中的步兵與司機；當敵人的司機陣亡時，該載具將成為無主單位，並可以被全球解放軍的步兵所接收。

**雷達車(Radar Van)**
作用：雷達、監視
從移動的雷達車中，全球解放軍可以追蹤敵人的移動路線，這個機動單位可以藏匿起來或根據戰場的情況重新部署，藉由在黑市中升級雷達掃描功能，可以在短時間內顯示地圖上所有敵人的位置。

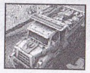
**衝鋒車**(Technical)
作用：運輸、反步兵
在衝鋒車的尾端架設了一挺機關槍，所以衝鋒車可以有效地對付步兵與輕型載具，當摧毀敵人的時候，衝鋒車可以收集有用的部分，來升級自己的槍枝與彈藥；步兵單位可以駐守在衝鋒車中，使它成為全球解放軍重要的運輸工具。它可以在黑市中升級使用穿甲彈。

**天蠍坦克**(Scorpion Tank)
作用：反建築物、反坦克
這些輕型的老舊坦克，是全球解放軍執行打帶跑戰術的重要單位：速度快、裝甲輕，所以在面對重型武器時毫無還手之力。它可以在武器販

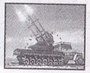
**火箭吉普車**(Rocket Buggy，**需建築物昇級套件**)
作用：攻城
這款輕型載具適用於任何地形，攜帶著一組長距離的火箭砲，可以越過地圖上大部分的位置；當攻擊敵人的時候，火箭吉普車將發射全部的火箭，然後需要一點時間來重新裝填；所以，請在發動攻擊後躲遠一點，然後快速重新裝填彈藥；火箭吉普車可以在黑市升級使用穿甲彈與穿甲火箭。

**狂暴農民**(Angry Mob，**需建築物昇級套件**)
作用：反步兵、反建築物
全球解放軍可以鼓動狂暴農民對敵人位置展開攻擊。一開始將由五人組成，但可以逐漸擴大。全球解放軍的將軍可以替狂暴農民們武裝AK-47，然後可以引導他們對敵人單位或設施發動火焰彈，他可以在皇宮中取得〝武裝暴民〞的昇級套件。

**毒素車**(Toxin Tractor)
作用：反步兵、清除被駐守的建築物
藉由車上的幾桶毒氣，毒素車可以持續散佈有獨氣體來污染地面，使接觸的步兵單位產生不適甚至死亡！當停定的時候，它可以持續對該區域散播毒氣，對敵人個體造成相當大的威脅。毒素車在掃蕩敵人駐守建築物時相當有效。它可以在皇宮獲得炭疽菌試驗的昇級套件。

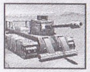


**炸彈卡車**(Bomb Truck，**需建築物昇級套件**)
作用：反建築物
偽裝成敵人的載具，炸彈卡車可以給敵人一個有可怕後果的驚奇！狂熱的司機將駕著卡車撞進敵人的單位或建築物，進而引爆車上的炸藥。升級之後可以造成•更大的破壞，並具備生化攻擊的效果，當然也可以合併使用。



**四管加農砲**(Quad Cannon)
作用：反空中
經由武器販子所獲得，這些蘇維埃時代的武器可以保護全球解放軍單位免受空中轟炸的威脅；配備了四管重型機關砲，因而可以應付空中與地面的單位，當摧毀敵人單位的時候，還可以從中獲得升級武器系統所需的零件。它可以從黑市獲得穿甲彈的昇級套件。

**生化飛彈發射車**(SCUD Launcher，**需將軍能力與建築物升級套件**)
作用：攻城
追溯到蘇維埃年代，這些地對地飛彈系統可以對敵人的設施造成重大的傷害。生化飛彈發射車可以切換為單管或雙管發射，利用高爆炸性的彈殼或炭疽菌的炸彈來攻擊敵人。它可以在皇宮使用炭疽菌試驗的昇級套件。



**掠奪者坦克**(Marauder Tank，**需將軍能力**)
作用：反建築物、反坦克
經由武器販子所獲得，這些坦克的攻擊力與防禦力都昇過天蠍坦克，而且掠奪者坦克還可以從打敗的敵人身上奪取增進大砲攻擊力的元件，一星將軍就可以研發掠奪者坦克。它可以從皇宮中升級使用毒素匣。

## 全球解放軍單位昇級套件

**偽裝**(Camouflage)
從皇宮所研發，偽裝可以使未開火的反抗軍躲開敵人的視線。有關進一步的資訊，請參考第30頁的全球解放軍單位。

**武裝暴民**(Arm the Mob)
從皇宮所研發，武裝暴民將配備AK-47給暴民使用。有關進一步的資訊，請參考第30頁的全球解放軍單位。

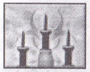
**穿甲彈**(Armor-Piercing Bullets)
由黑市所研發，穿甲彈可以增加反抗軍、衝鋒車、四管加農砲與賈曼卡爾等單位的攻擊力25%。

**穿甲火箭**(Armor-Piercing Rockets)
由黑市所研發，穿甲火箭可以增加所有火箭砲單位的攻擊力25%。

**吉普車彈藥**(Rocket Buggy Ammo)
由黑市所研發，吉普車彈藥可以提高火箭吉普車的開火速率25%。有關進一步的資訊，請參考第30頁的全球解放軍單位。

**天蠍坦克火箭**(Scorpion Rocket)
由軍火商所研發，天蠍坦克火箭可以在天蠍坦克旁加上一排火箭砲。在放射之後，僅需很短的時間就可以重新裝填彈藥。

**炭疽菌試驗**(Anthrax Beta)
從皇宮所研發，所有的毒氣單位增加25%的傷害力。



**毒素匣**(Toxin Shells)
從皇宮所研發，毒素匣在天蠍坦克與掠奪者坦克的彈藥中加入小許的炭疽菌，毒氣將在受攻擊的區域持續一小段時間。

**生化炸彈**(Bio Bomb)
炸彈卡車所用的昇級套件，生化炸彈將在爆炸區域散佈收化病菌，

並可以跟高爆炸力炸彈一同使用，來獲得更好的效果。

☆為了在炸彈卡車上裝上生化炸彈，請選擇卡車，然後敲擊內容視窗中的圖示。

**高爆炸彈(High Explosive Bomb)**
炸彈卡車所用的昇級套件，高爆炸彈可以增加該卡車100%的破壞力；它可以跟生化炸彈一同使用，來獲得更好的效果。

☆為了在炸彈卡車上裝上高爆炸彈，請選擇卡車，然後敲擊內容視窗中的圖示。

**廢棄物修理(Junk Repair)**
由黑市所研發，廢棄物修理允許所有的全球解放軍的載具自動維修。

**雷達掃描(Radar Scan)**
由黑市所研發，雷達掃描允許雷達車發現匿跡的單位以及地圖上的目標區域；它的效果時間有限，而且需要時間來重新充能。

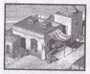
☆為了部署雷達掃描，請選擇雷達車，然後敲擊在內容視窗中的圖示，最後再敲擊想觀看的地圖區域。

## 全球解放軍建築物

在大城市中，全球解放軍的建築物企圖混進一般的社區中。為了希望它們不會被發現，因此全球解放軍的將軍決定不對他們的建築物做任何防禦設施，因為新的建築物可以很快、且便宜地在新的地點建起。

☆當全球解放軍建築物被摧毀的時候，還有會〝地下道〞的存在，只要地下道沒被摧毀，工人便可以從地下道中進入，很快地重新建造建築物。

**指揮中心(Command Center)**
全球解放軍在指揮中心僱用並訓練工人，當獲得能力之後，便可以在這裡部署埋伏、炭疽菌彈頭、與緊急維修等。



**補給站(Supply Stash)**
全球解放軍在一個以上的補給站儲藏資源，當建立補給站時，必須由工人進行維護，同時會立刻開始收集補給品。

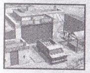
**地道網路系統(Tunnel Network)**
地道網路系統可以讓您將全球解放軍的戰士在戰鬥初期就來到敵人的陣營，您可以替地道網路系統建立好幾個入口，每個入口一次可以容納十個單位，每個單位都可以前往不同的出口。它將由兩名火箭兵與一個機關槍砲塔所看守。

**圈套炸彈(Demo Trap)**
這些隱藏的炸彈可以在機密的位置旁邊提供絕佳的保護；圈套炸彈可以用兩種方式引爆：接近偵測或手動控制。

☆為了以手動模式安置圈套炸彈，請敲擊它然後在文字視窗中選擇手動模式；要引爆它，請敲擊爆炸圖示。

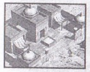
**兵營(Barracks)**
所有的全球解放軍步兵單位，包括反抗軍、恐怖份子、狂暴農民、火箭兵與賈曼卡爾都是從兵營訓練出來的；在這裡將研發佔領建築物的昇級套件。

**針刺飛彈陣地(Stinger Site)**
為了保護基地免受空中轟炸的攻擊，全球解放軍使用從肩膀發射的針刺飛彈；在路障與沙包後方，每一個針刺飛彈陣地都有三名士兵待命瞄準入侵的飛機，一旦一名士兵倒下，另兩名會繼續戰鬥，直到候補人到達為止。針刺飛彈也可以用來對付地面敵人。針刺飛彈可以在黑市升級為使用穿甲火箭。



**軍火商(Arms Dealer)**
當全球解放軍需要載具的時候，他都會到這邊來。當地的軍火商可以從世界各地取得或製造武器。天蠍坦克火箭的升級套件將在這邊進行研發。

**生化死雨風暴(SCUD Storm)**
在遭遇嚴重威脅的時候，全球解放軍可以釋放生化死雨風暴。這個九管飛毛腿飛彈火箭砲，包括了如生化炸彈等超級武器，可以一口氣對敵人單位造成重大傷亡，。它還可以在皇宮進行炭疽菌昇級套件的研發。



**皇宮(Palace)**
全球解放軍的秘密來源，皇宮可以創造武器、防禦系統以及生化攻擊等重要昇級套件，最多可以有五名全球解放軍單位駐守在這邊，而且不會被敵人的單位所佔領。偽裝、炭疽菌試驗、武裝暴民、毒素匣等，都是在這邊研發的。

**黑市(Black Market)**
全球解放軍知道如何善用這些在世界中不斷變更隱藏地點的市場，透過黑市，全球解放軍獲得許多很難到手的彈藥與科技，除此之外，透過在黑市中的行動，全球解放軍還可以獲得為數不多、但穩定的收入；穿甲彈、穿甲火箭、廢棄物修理、雷達掃描、與吉普車彈藥等昇級套件都是在這邊進行研發的。

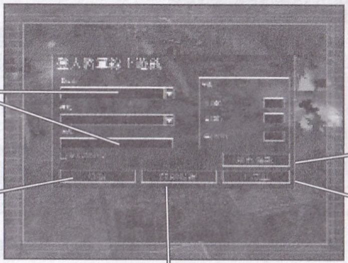
# 將軍線上(GENERALS ONLINE)

透過將軍線上，您將可以與朋友或其他來自全球的將軍玩家進行對抗。

基於您的多人連線數值，快速配對遊戲可以依據您的資料快速為您於網際網路上搜尋相似數值的玩家，與您進行對抗。或者，您也可以透過發報機尋找好友，設定自訂遊戲。

◇欲進入將軍線上，於主選單中敲擊多人連線。

## 將軍線上登入畫面




### 開創新帳號(CREATING A NEW ACCOUNT)

◇欲開創一組將軍線上帳號，您必須輸入電子郵件位址、綽號及密碼，然後敲擊開創帳號(CREATE ACCOUNT)。

◇欲設定終極動員令將軍程式記住您的登入資料，敲擊「記住我的資料(Remember My Info)核選盒即可。

☆當您開創新帳號時，請確定輸入為有效之電子郵件位址，以便能夠正確收到關於將軍線上的更新訊息。假如您對輸入電子郵件位址有任何遲疑與疑惑，請參閱我們的隱私權政策。

◇欲檢視服務條款，請敲擊服務條款(SERVICE TERMS)即可。

※**注意**：請仔細閱讀服務條款，美商藝電保留所有刪除不遵守服務條款玩家帳號之權力。

◇欲回到主選單，敲擊主選單(MAIN MENU)即可。

### 登入中(LOGGING IN)

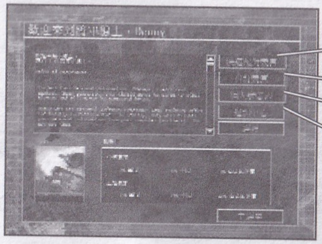
◇欲進行登入，輸入您的電子郵件位址、綽號及密碼，然後敲擊登入(LOGIN)，將會顯示歡迎畫面。其他詳細說明，請參閱第37頁之歡迎畫面(Welcome Screen)說明。

◇欲設定終極動員令將軍程式記住您的登入資料，敲擊「記住我的資料(Remember My Info)核選盒即可。當有多人共用同一電腦時，不建議使用此選項。



## 歡迎畫面(WELCOME SCREEN)

由歡迎畫面中，您可以選擇連線遊戲類型，變更您的線上個人檔案，與您的線上夥伴交談，及檢視線上玩家狀況。




◇欲退出將軍線上(Generals Online)，敲擊主選單(MAIN MENU)即可。

### 網際網路連線速度(INTERNET CONNECT SPEED)

於網路遊戲中，連線Ping值代表著不同電腦間、透過Internet交換資料封包的速率。以微秒(ms)為單位，連線ping值的時間值越小，越可以增進多人遊戲間的表現效能。以下是會影響您連線Ping值的因素：

☆連線類型(Type of connection)。越快的連線方式可以改善連線ping值。DSL或纜線數據機連線可以擁有較低的Ping值，效果較好。

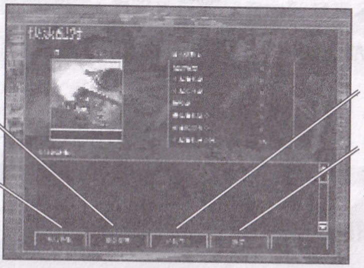
☆所在位置(Location)。 假如兩台電腦的地理位置距離較近，通常會有較低的連線Ping值。

☆電腦類型(Type of computer)。在多人遊戲中，速度慢的電腦通常會拖低大家的遊戲表現。

在快速配對設定選單中，您可以設定自己在快速配對由表，所願意接受的連線ping值限制值。有關進一步的資訊，請參考第38頁的快速配對設定。

## 快速配對戰役(QUICKMATCH)

從快速配對戰役設定畫面中，您可以尋找快速配對戰役遊戲、設定自己願意接受的快速配對戰役遊戲選項，以及更多更多。



在螢幕較上方的方格中，您可以檢視自己的個人檔案，包括您在所以線上遊戲的表現；根據您的表現、所設定的快速配對戰役選項、以及其他因素等，快速配對將協助您找到最適合的對手。

◇為了跟線上夥伴通訊，請敲擊 **"通訊中心"**（COMMUNICATOR），有關進一步的資訊，請參考第42頁的通訊中心。

◇為了搜尋並與跟自己目前的設定匹敵的對手，請敲擊 **"執行遊戲"**（PLAY GAME）。

當快速配對幫您尋找對手的時候，搜尋的狀態會出現在快速配對過程狀態的方格中；如果快速配對無法幫您找到合適的對手，您可以試著擴大自己的搜尋範圍，那將降低您在快速配對選項中的設定值。即使您無法找到一個真正理想的對手，至少可以有一場不錯的遊戲經歷。

◇為了擴大搜尋快速配對戰役的對手，請敲擊 **"廣泛搜尋"**（WIDEN SEARCH）。

## 快速配對競賽設定(QUICKMATCH SETUP)

在快速配對設定畫面中，您可以設定有關您心目中對手的各項參數、以及該遊戲中的玩者數目。

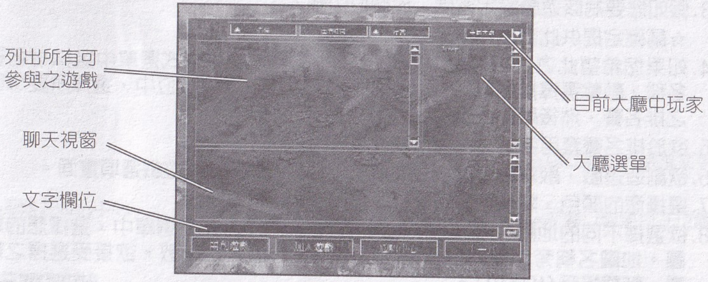
◇根據您所選擇的玩者數目，所列出的可用地圖也會有所不同。

| | |
|---|---|
| 顏色(COLOR) | 選擇您軍隊的代表顏色。 |
| 陣營(ARMY) | 選擇您想使用的代表軍隊。亂數(RANDOM)則是由電腦亂數幫您選一方。在您對手的快速配對設定畫面中，也會顯示為 **"亂數"**（RANDOM）。 |
| 最大Ping值<br>(MAX PING ALLOWED) | 您與對手的電腦間連線Ping值的最大值。如果想設定較低的連線Ping值，您與對手間必須使用較快的連線方式。有關連線Ping值的進一步資訊，請參考第37頁的Internet連線速度。 |
| 允許斷線數<br>(MAX DISCONNECTS ALLOWED) | 允許您跟對手電腦間的最大斷線次數，設定的數值越大，表示越為寬大。 |
| 排行榜名稱(LADDER NAME) | 為了在您的遊戲中使用排名賽，請敲擊 **"選擇一個排行榜"**（CHOOSE A LADDER）；在彈出式視窗中，選擇想用的排名賽，然後敲擊 **"確定"**（OK）。遊戲的結果會上傳到任何使用中的排名賽中。 |
| 使用的地圖(ALLOWABLE MAPS) | 為了切換您是否想使用該地圖，請敲擊列表中的名稱。 |



## 自訂戰役(CUSTOM MATCH)

在自訂戰役畫面中，您可以檢視在目前大廳中所創造的所有遊戲、觀看大廳中所有玩者的名稱、跟那些玩者通訊、或移動到另一個大廳。




於畫面的左方將會列出目前大廳中的所有遊戲，當您移動游標至遊戲名稱上方時，將會顯示遊戲的設定，包含遊戲名稱、使用地圖，與連線的玩家。

◇欲依遊戲名稱、連線品質或好友排列可參與的遊戲，敲擊畫面上方適當的欄位抬頭即可。再敲擊一次，可變換排列順序。

☆**遊戲名稱**(Name) 顯示遊戲之名稱。敲擊遊戲名稱鈕以依字母排列。

☆**連線時間**(Connection) 顯示您連線至該主機端之連線品質。綠色表示狀況良好，黃色表示可接受。紅色表現連線品質不佳。

☆**好友**(Buddies) 顯示於好友名單中的玩家。欲設置好友為列表最上方，敲擊此欄位。

◇欲創造遊戲，敲擊創造遊戲(CREATE GAME)。其他詳細說明，請參閱第35頁創造遊戲(Create a Game)之詳細說明。

◇欲加入遊戲，敲擊加入遊戲(JOIN GAME)。其他詳細說明，請參閱第35頁加入自訂遊戲(Join a Custom Game)之詳細說明。

◇欲回到前一畫面，敲擊上一頁。

## 大廳聊天室(LOBBY CHAT)

◇欲傳送訊息給所有大廳中的人員，敲擊聊天欄位，輸入文字並按下 Enter 鍵。

◇欲傳送訊息給大廳中特定人員，於玩家列表中敲擊其名字，於畫面下方文字欄位中輸入訊息，並按下 ENTER 鍵即可。

◇欲開啓通訊器，敲擊通訊器鈕(COMMUNICATOR)。更詳細說明，請參考第42頁之通訊中心(communicator)章節。

## 其他聊天室(OTHER LOBBIES)

當您連線至自訂遊戲畫面時，將會處於主大廳，並能夠連線至其他可供進入的遊戲大廳。

◇欲移動至其他不同的大廳，於畫面上方下拉式選單中選擇大廳。

## 創造遊戲(CREATE A GAME)

◇欲開創自訂遊戲：

1.於自訂遊戲畫面中，敲擊創造遊戲(CREATE GAME)
2.輸入遊戲名稱，讓大廳中所有玩家都可以看到。
3.假如您要為該遊戲設定密碼，於欄位中輸入。
  ☆請確定提供此密碼給欲參與此遊戲的玩家。
4.如果您希望比遊戲結果能夠計算於排名賽中，於下拉式選單中選擇排名賽名稱，敲擊選擇排名賽(CHOOSE A LADDER)。於文字欄位中，選擇所要參與之排名賽，然後敲擊確定。
5.欲於排名賽套用密碼，於欄位中輸入。
6.欲創造遊戲，敲擊創造遊戲(CREATE GAME)，將會出現遊戲選項畫面。
7.選擇您的顏色、陣營與隊伍。
8.欲選擇不同的地圖，敲擊選擇地圖(SELECT MAP)，於選單中，選擇想的地圖。地圖名稱旁邊會顯示該地圖所能允許之最大玩家數。欲接受選擇之地圖，敲擊接受(ACCEPT)。
9.假如需要的話，於地圖上放置每一名玩家。
  ☆其他詳細說明，請參閱第44頁遊戲選項畫面之說明。
10.欲開始遊戲，敲擊執行遊戲(PLAY GAME)即可。
  ☆欲取消創造遊戲，並回到自訂遊戲大廳，敲擊上一頁(BACK)即可。

## 參與自訂遊戲(JOIN A CUSTOM GAME)

欲參與自訂遊戲：

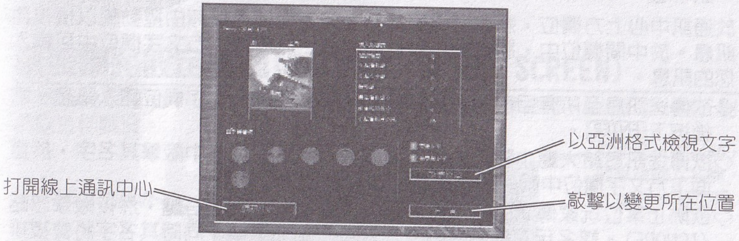
1.欲參與自訂遊戲，於自訂遊戲大廳中選擇該遊戲，然後敲擊加入遊戲(JOIN GAME)。將會出現遊戲選項畫面。
2.選擇你的顏色、陣營及隊伍。
  ☆其他詳細說明，請參閱第44頁遊戲選項畫面(Game Options screen)之說明。
3.欲加入遊戲，敲擊接受(ACCEPT)。
4.當主持端決定開始遊戲後，即可開始遊戲。



## 個人狀態表(MY PERSONA)

於個人狀態表中，您可以檢視您的線上個人狀態表、成績及戰爭榮譽榜。

☆於下方的視窗中，您可以檢視個人戰爭榮譽榜(Battle Honors)，為於戰場上達到特定成就所獲得，移動滑鼠至勳章上將可以檢視表揚內容。




### 玩家軍階

於個人狀態表中，名字旁邊將會顯示軍階圖示。藉由於網路上擊敗對手，您將會獲得經驗直，並於一段時間後獲得軍階上的晉升。自訂遊戲設定畫面中，玩家列表中將會顯示一個小型的軍階圖示。

☆獲勝可以獲得三個積分點、失敗則無。每花費一個小時於戰場上也將獲得一點。

☆由於您的因素而造成斷線，將會被扣去一個積分點。

| | |
|---|---|
| 士兵(PRIVATE) | 0 點。 |
| 下士(CORPORAL) | 5 點。 |
| 中士(SERGEANT) | 10 點。 |
| 少尉(LIEUTENANT) | 20 點。 |
| 上尉(CAPTAIN) | 50 點。 |
| 少校(MAJOR | 100 點。 |
| 上校(COLONEL) | 200 點。 |
| 准將(BRIGADIER GENERAL) | 500 點。 |
| 將軍(GENERAL) | 1000 點。 |
| 總司令(COMMANDER IN CHIEF) | 2000 點。 |

## 選擇位置(CHOOSE LOCALE)

當您首次連線至將軍線上時，系統會要求您輸入您所連線的位置。

☆假如您自一個新的地點進行連線，請確定於個人狀態表畫面中變更位置。其他玩家可以於您的個人狀態表中檢視您的所在位置。

☆欲設定所在位置，於列表中選擇國家，然後選擇確定。

## 通訊中心(COMMUNICATOR)

透過通訊中心，您可以與線上好友進行聊天或商量遊戲設定。

◇欲於將軍線上使用通訊中心，敲擊通訊中心(COMMUNICATOR)。

◇欲於多人連線遊戲中使用通訊中心，按下[TAB]鍵。於外交畫面中，敲擊通訊中心。

於通訊中心上方欄位，將會列出您的線上好友。您可以藉由捲動軸以檢視舊訊息。於中間欄位中，將會顯示最近的訊息。於畫面下方文字欄位中可輸入您的訊息。

◇欲傳送訊息至所有目前遊戲遊戲中的玩家，只需於文字欄位輸入訊息，然後按下[ENTER]。

◇欲傳送訊息給大廳中特定人員，於畫面上方玩家列表中敲擊其名字，於畫面下方文字欄位中輸入訊息，並按下[ENTER]鍵即可。

◇欲防止某位玩家傳訊的訊息，於該名玩家名稱上按下右鍵，然後敲擊忽略(IGNORE)。該名玩家的名字將會加入於忽略清單中，同時其名字將會被排除於自訂遊戲大廳中。

## 信號標記(BEACONS)

於多人連線遊戲中，您可以使用信號標記以助於辨認集結點、敵人最弱的位置或者資源位置以供盟友取得。當您於地圖上放置信號標記時，只有您的盟友可以看到。

◇欲放置信號標記，敲擊內容視窗(Context window)中的圖示，並於想要放置的地點上敲擊一下。您的所有盟友都可以看到該信號標記。

◇欲於信號標記上放置訊息，敲擊信號標記。於內容視窗中輸入訊息並按下[ENTER]。

◇欲於畫面上移除信號標記，敲擊該信號標記，按下內容視窗上的刪除信號標記圖示。

◇欲於視野中移除盟軍信號標記，敲擊該信號標記，於內容視窗中敲擊刪除鈕即可將該信號標記於視野中隱藏。



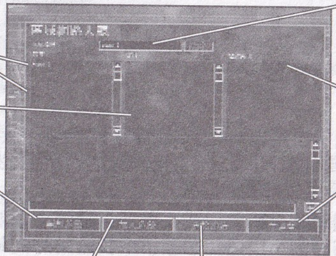
# 區域網路連線(NETWORK PLAY)

終極動員令：將軍可供玩家透過區域網路與其他進行連線，或者您也可以透過網際網路與朋友進行一對一對抗。

◇欲開始多人連線遊戲，於主選單中選擇多人連線，然後選擇網路。將會出現網路設定畫面。

## 區域網路設定畫面(NETWORK SETUP SCREEN)

於網路設定畫面中，您可搜尋、參與或開創多人連線遊戲，以進行一對一對抗或合作戰役。




◇欲創造遊戲，敲擊創造遊戲(CREATE GAME)，將會顯示遊戲選項畫面。其他更詳細說明，請參閱後方遊戲選項畫面(Game Options Screen)章節之說明。

◇欲參與網路遊戲，於遊戲列表欄中敲擊該遊戲名稱，然後敲擊加入遊戲。其他詳細說明，請參閱後方遊戲選項畫面(Game Options Screen)章節之說明。

◇欲與遊戲中其他玩家聊天，使用畫面下方之聊天室視窗即可。

◇欲退回主選單，請敲擊主選單(MAIN MENU)。

## 直接連線設定(DIRECT CONNECT SETUP)

於直接連線畫面中，您可以透過 TCP/IP 網際網路通訊協定的電腦連線進行開創或加入遊戲。

◇欲變更玩家名稱，敲擊文字欄位，輸入一組新玩家名稱。

◇於本地端 IP 位址中會顯示您目前的 IP 位址。假如您是主機端，則必須提供此組位址給欲連線至您的電腦的玩家。

◇欲創造遊戲，敲擊創造遊戲(CREATE GAME)，將會出現遊戲選項畫面。

◇欲加入遊戲，於遠端 IP 位址內輸入主機端之 IP 位址，然後敲擊加入遊戲(JOIN GAME)，將會出現遊戲選項畫面。

## 遊戲選項畫面(GAME OPTIONS SCREEN)

於遊戲選項畫面中，您可以設定網路或網際網路遊戲之選項。輸入您的暱稱、陣營、陣營顏色及其他選項。假如是你創造遊戲，還可以選擇所要使用之地圖。

※**注意**：除了以下特殊說明，遊戲選項畫面與遭遇戰設定畫面類似。關於詳細說明，請參閱第十頁之殊死戰(Skirmishes)說明。

◇欲加入遊戲，敲擊接受(ACCEPT)，已經接受的玩家會於其名字旁邊顯示一個綠燈。

◇欲開始已經設定完成之遊戲，敲擊執行遊戲(PLAY GAME)，已經按下接受的玩家將會進入遊戲。

## 有關顯示的問題

為了執行《終極動員令：將軍》，必須使用在解析度640x480下、可以顯示16位元色深（上面至少要有32MB或以上的記憶體），而且必須完全支援DirectX 8.1，該顯示卡還必須支援硬體變形與光影效果。

有關顯示最常見的問題就是驅動程式太舊了，請確定您所使用的是最新的顯示卡驅動程式，必要的時候，請造訪您顯示卡製造商的網站或直接聯絡他們來獲得協助。

您可能也會因為《終極動員令：將軍》所提供的多樣顯示設定而遭遇問題，一般來說，調低精細度、解析度與色彩數應該可以有助於遊戲的執行效能。

此外，請確定自己的顯示卡與監視器與您所選擇的顯示解析度與色彩度相容，請參考您的硬體使用文件來獲得協助。

## 有關聲音的問題

為了執行《終極動員令：將軍》，你必須擁有一張支援DirectX 8.1的音效卡，假如你的音效卡驅動程式並未完全與DirectX 8.1相容的話，將可能遭遇音效斷斷續續、時有時無、或忽大忽小的問題，所以當這種情形發生時，我們建議你從音效卡的製造商處，取得最新版本的驅動程式。

已經安裝了音效卡，卻聽不到聲音

■ 請確定喇叭或耳機已經接上正確的插孔，而且已經打開電源、並調整到適當的音量大小。如果問題持續發生的話，請聯絡您的音效卡製造商。



# 工作人員

C&C GENERALS WAS DEVELOPED BY ELECTRONIC ARTS PACIFIC

Command & Conquer Generals was inspired by the original Command & Conquer created by Westwood Studios

ELECTRONIC ARTS PACIFIC - C&C GENERALS DEVELOPMENT TEAM

Executive in Charge of Production: Mark Skaggs
Producer: Harvard Bonin
Lead Designer: Dustin Browder
Technical Director: Jeff Brown
Art Director: Richard Kriegler
Art Producer: Frank Hsu
Senior Producer: Mike Verdu
Associate Producers: Julio Valladares, Jill Goodall
Multiplayer Test Producer: Shawn Jacoby
Senior Engineers: John Ahlquist, Steven Johnson, Matt Campbell
Engineers: Bryan Cleveland, Colin Day, Chris Huybregts, Mark Lorenzen, John McDonald, Kris Morness, Graham Smallwood, Mark Wilczynski
Additional Engineering: Mike Booth, Greg Hjelstrom
Designers: Eric Beaumont, Jason Bender, John Lee, Todd Owens, Jeff Stewart
Additional Design, Inspiration and Support: Bing Gordon
Additional Design: Bryan Hansen
External Multiplay Map Creators: Edwin Huisman, Bill Brislin, John Hostetter
Artists: Eric Campanella, Hunter Grant, Jason Hausenauer, Samm Ivri, Mike Jones, Insun Kang, Sean Keegan, David Pursley, Phil Robb, Josh Taylor, Todd Williams, Jason Zirplolo
Additional Art: TJ Frame, Jose Albanil, Yukiko Arikawa, Duane Loose, Joe Perez
Director of Audio: Mical Pedriana
Sound Design and Voice Direction: David Fries
Composers: Music Composed and Produced by Bill Brown and Mikael Sandgren of Soundelux Design Music Group, Additional sounds and additional dialogue processing by Soundelux Design Music Group
Script Writers: Danny Bilson, Paul DeMeo
Sound Effects Field Recordings: Jacques Littlefield and the Military Vehicle Technology Foundation, SPEC Samuel H. Cho, Staff Sergeant Scott McClane of C troop 1/18 Cav, Mary Beth McFadden and Francisco Mendozo at Adam's Steel- Anaheim
Cinematic Cut Scene Director: John Grower
Additional Cinematic Cut Scene Artists: Eric Hardin, Willie Lee, Bjorn Muller
Production Assistance: Amer Ajami, Greg Black, Glenn Burtis
Additional Production Management: Julie Bennet, Dennis Griffin, Wayne Townsend
Cameo Production: Casting by Deborah German Casting, Wardrobe by Janet Grower/ Santa Barbara Studios, Hair and Make-Up by Jodi Demarco
Engineering Interns: Chris Brue, Amit Kumar, Sadullah Nader
Art Intern: Mark Bodhi
EA Pacific Quality Assurance: Adam Hayes, Christian Metz, Robert Powell, Amir Rahimi, Jeffrey Roy, Gavin Simon, William Townsend, Jon Michael Evans, Justin Hamilton
EA Pacific Operations: Shawn Ellis, Wayne Hall, Mick Love, Tanya Priest, Jessica Pursell
Voice Actors: Aki Aleong, Ivan Allen, June Angela, Greg Berger, Steven Blum, Dave Boat, Glenn Burtis, Paul Chen, Sean Donnellan, Chad Einbinder, Bill Farmer, Quinton Flinn, David Fries, Brian George, Jill Goodall, Kim Mai Guest, Mick Love, Nick Jameson, Peter Jessop, Masasa, Paul Mercier, Andrew Morgado, Phil Morris, Daran Norris, Mical Pedriana, Amir Rahimi, Neil Ross, Gustavo Rex, Bumper Robinson, James Sie, Jim Ward, Todd Williams, Daxing Zhang
Cameo Photos: Bruce Cheng, Mark Cheng, Kevin Deen, Harry Desoto, Bruce Hall, Patrick Howe, Kris Janardan, Amarjit Kaur, Shahid Paracha, Tania Quan, Bruce Reagan, Omar Renteria, Mustapha Sabih, Mo Tabatabai, John Yang
Additional Models by Mythos Studios: Sean McKinney, Mark Pajarillo, Richard Smith, Richard Wong
Cinematic Intro & Finale Movies created by Mondo Media
Westwood Motion Capture: Donny Miele, David Washburn , Cosmo Donald Hom
EA Los Angeles Field Recordings Team: Jack Grillo, Rebecca Hanck, Yuan Liu, Eric Shemkovitz

Tiburon Quality Assurance Senior Lead: Alex Plachowski
Tiburon Quality Assurance Project Lead: Mike DeVault
Tiburon Associate Quality Assurance Leads: Damion Banks, Jonathan Durr, Ryan Ferwerda
Tiburon Quality Assurance Senior Testers: Ian Colburn, Rob Ferris, Ben Haumiller, Jeff Koenig, Justin Morgan
Tiburon Quality Assurance Testers: Alex Armstrong, Nate Berg, Sal Biondio, Scott Caruso, Matt Christman, Jonathan Crankshaw, Justin Dowdy, Jeff Ecker, Kevin Fischer, Jonathan Foote, Scott Forbes, Sean Hales, Chris Kennedy, Russell Kiniry, Claude Lops, Mike McClain, Michael Ryan Nelson, John Oleske, Ross Peterson, Bryon Sheffield, Mike Sindona, Marvin Vargas, Chris Wright, Steve Wrobel
EAUK Additional Quality Assurance: Matt Avery, Ali Brandaly, Toby Bushnell, Ramon Gamma, Giro Maioriello, Daniel Simcock, Ben Spinks, Ollie Venebles, Stuart Williams
Multiplayer Test Participants: Thanks to all of the fantastic Multiplayer Test participants that helped us put the game through its paces. Your help has been invaluable and we hope you enjoyed the experience.
Focus Testers: Josh Allmann, Anthony Ahmadpour, Jon Akutagawa, Josh Brown, Tyler Buttle, Richard Cabezas, Craig Campanaro, Eric Chang, Temo Chavez, David Chin, Daniel Chen, Gavin Dhaliwal, Joji Donald, Paul DuMontelle, Matthew Fay, Tommy Fay, Joshua Harrison, Alex Jeng, Benjamin Jeng, John Keefer III , John Keefer IV , Josh Ko, Erika Maples, Gary Metz, David Nguyen, John Pace, John Scheckel, Jonny Schwan, Ben Skaggs, Jordan Smith, Kevin Son, Clay Stearns, Robert Sy, Gabriel Tran, Kristie Torres, Robert Torres, Andre Wells
Electronic Arts North America Marketing Partners: Frank Gibeau, Laura Miele, Craig Owens, Amy Farris, Chris Rubyor, Mike Bell
Managing Director, Europe: Gerhard Florin
Electronic Arts European Marketing Partners: Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull, Raoul Birkhold
Asia Pacific, President and Coach: Nigel Sandiford
Electronic Arts Asia Pacific Marketing Partners: Irene Chua, Savannah Hahn, Michael Kim, Jay Cho, Bas Lee
Gaming Community Partners: Elmar Seeberger, Uli Lächelt, Jörg Lindner
EA Development Executives: Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillian, John Batter, Glenn Entis
Special Thanks to the Maxis crew: Luc Barthelet, Lucy Bradshaw, Sinjin Bain
Military props supplied by David Hsu/Specialized Distribution

## VERY SPECIAL THANKS

A very special thanks to all of our families for allowing us to do what we love: making games. We can't thank you enough for your support... but we'll try...
MomDadIkePacoMikeWhitchLetNelsEnHenriDaveTyLauraNatJenSarah - HBonin
Thanks to Cricket, Boris, Lucy, Poet, and, of course, Lynn
Thanks to my family/friends for keeping me sane(ish) - JB
Thanks to Jen, who makes the world go around
With Love Dad Mom Nan Juba Teresa Eddie Jay Wash & Julie
Thanks to my better half, Tawny Pham. Your patience & support have been invaluable. I love you dearly
Thanks to my family for hanging in there, when Dad was away from them
For my wife Stephanie Keegan for her support and understanding. I love you
Hi mom! Thanks Ramzi, Geoff, Craig, Nalani, and the GS crew
Thanks to my family, Cheryl and Brandon Burtis for their love and support
Kristie Torres, Graham Morness, Paul Dulong & Chilliwack BC!
Becca de Boo, Restore Will, Long passes to Goblins
My roots, loyal friends, and my Desert Rose
Thanks to my Family for celebrating Xmas in February
I'd like to thank myself, because without me, I wouldn't be here
Special thanks to Susan Campbell
Thanks to Karen and Nick Ahlquist, I love you both
Thanks and love to Laura, Ben, Jack, Sam and Sophia Skaggs
Terri, Jackie, Pepper, and Abby Lee
Thanks to Renee, Bruce, Laura, Eva & all my buds in the 949
Krissy, Gandalf and Morrigan: Best Family Ever
Thank you Laurie, Katie, and Erik for being patient
The Brown support team: Robin, Josh, Beth, Meeskite for patience, love and support



THANKS Mom for lunch, Dad for advice, Roman for sweetness
Peter L, Mike W, Matt C, Monkeys
Ingrid, Noelle & Cassie Nadon, Mom & Dad Cleveland
Thanks to Melissa, who kept the home front safe while I went off to war
Justine, ice cream filled donuts, political correctness, natas
Tammy Mom Dad Heidl Honey Shatzie Alex Friends for being there even though I couldn't
Deepest thanks to my Honey and the kids, for patience and support
Thanks to my Parents, and to my Crazy Friends, who'll do just about anything for a dollar
To all my family and friends who await my early return
Mad props to my sweetie Joji and my baby Sparky
Thank you, Paula, for your support & patience - MV
I'd like to thank my wife for understanding my busyness
Bjorn Muller Thanks: Mom, Dad, family & friends
I would like to thank my family and Amy for all the support
Special thanks: Mom, Dad, Bohdi, Willie, and anyone reading this
Thanx to my family 4 putting up w/ my long absence & blue aguave nectar
Thanks to all friends and family for waiting to have Christmas in February
Thanks to Bing, your support has been invaluable

## EA REDWOOD SHORES

Package Project Management: John Burns
Package Design: BLT & Associates, Inc.
Documentation: Steve Olson
Documentation Editing: Dan Davis, Greg Roensch
Documentation Layout: Al Golden, The Big Idea Group
Customer Quality Control: Darryl Jenkins, Simon Steel, Dave Knudson, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Russell Medeiros, Eron Garcia, Ben Crick

# 軟體著作授權合約

本授權合約規定貴用戶於使用美商藝電股份有限公司（下稱本公司）軟體相關產品(包括，但不僅限於套裝軟體中的電腦程式、其更改程式、相關媒介物。書面資料以及線上或電子文件)時應遵守之事項.貴用戶安裝，複製或以其他方式使用軟體產品，即表示同意接受本授權合約規定之拘束。

本軟體產品受中華民國著作權法、國際著作權條約以及其他智慧財產權之法律及國際間著作權相互保障條約之保護。本軟體產品僅系授權使用，而非販賣壟斷。所有在本授權書中未明文授與使用者的權利，均歸本公司所有。

### 同意使用項目

1 將軟體造入單人使用環境下的電腦。工作站中的隨機存取記憶體(RAM)，或其代替記憶體，並使用本軟體。

2 將本軟體載入永久儲存裝置，如硬碟。

3 於法律許可範圍內經本公司以書面同意下，軟體產品與其任何複製之所有權，其中包括但不限於著作權，均屬本公司所有。

### 禁止使用項目

1 除得依著作權法合法複製軟體產品外，禁止任何未經許可之複製。

2 禁止於網路上多使用者環境下使用軟體產品.但以取得各終端機使用授權之多人使使用版本不在此限。

3 禁止未經本公司書面同意授權之出售、出租、出借、散佈及公開展示，或其他足以侵害本公司之行為。

4 禁止就軟體產品進行還原工程（Reverse Engineering)、解編(Decompilation)、反向組譯（Disassemble）或任何更改原始程式或系統上的鎖定與解除鎖定之行為。

5 禁止未經本公司授權同意就軟體產品所做任何形式之複製，重製及翻譯。

6 禁止刪除、更改、遮蓋、移動軟體產品及所有複製上之任何著作權及商標展示。

### 產品責任範圍

1 自本產品購買日起（憑發票或收據）七天的產品保固期內，本公司將免費維修在自然使用下所發生的損壞。但因人為因素、天然災害所致之損壞則非為產品保固範圍，本公司亦不負因而產生之損害賠償責任。

2 於相關法律所允許的最大範圍內，本公司對於使用或不能使用本軟體產品所發生之特別、附隨、間接或衍生之損害（包括但不限於營業利潤之損失、業務中斷、商業資訊之損失或其他金錢損失）不負任何損害賠償責任。

3 軟體產品和任何相關文件只以「現狀」提供，並不附帶任何明示或默許之保證，包括但不限於默許之保證或適售性。適合某一特定用途或不侵權之擔保。使用或操作軟體產品所導致之所有風險，必須由使用者自行負擔。



### 其他事項

1 如違反本授權合約之規定或條件，本公司得終止本授權合約且不影響其所擁有之其他權利，並得依一切相關法律請求損害賠償。屆時貴用戶必須銷毀所有軟體產品之複製品。

2 本軟體授權合約中有任何不具法律效力，並不可強制執行時，將不影響其他項目的有效性，以及法律上的執行效率。

3 本軟體及遊戲手冊所提到非為本公司註冊商標之商標，相關著作權標的物等均為各該公司所有，註冊商標、著作權所有請勿侵犯。

# 技術支援與客戶服務

對於造成您遊戲經驗的不便我們至上最誠摯的歉意。遊戲手冊中若有部分譯名與實際操作有所出入，將以遊戲內容為主，請消費者見諒。

### 安裝過程中的常見問題

問：安裝到一半時發生錯誤該如何解決？

答：若您無法順利安裝，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或寫明詳細情況，直接將產品寄回本公司，憑七天內發票我們會免費為您更換。為方便作業，來信請務必寫清楚寄件者姓名、住址、聯絡電話。換片申請服務表格可至本公司網站「客戶服務」專區上下載。

### 解決問題DIY

若您可安裝過程一切順利，但執行時遭遇困難，下列方法可排除大部分的問題：

1 請確定你的電腦目前的配備可以執行其他的遊戲。（請參閱遊戲外盒說明的最低需求）

2 請更新顯示卡的驅動程式至最新版本，如您對更新過程有任何疑問請洽您的顯示卡製造商。

3 關掉不必要的常駐程式，如防毒等軟體程式。

4 請試著關閉電腦，重新啟動再試看看。

5 移除本遊戲再安裝，也許是因為不正常的安裝所引起的問題。

6 請不要更改預設的目錄路徑。

7 重整硬碟，也許剛好安裝的檔案放在壞軌上，因而啟動失敗。

8 確定你有放入遊戲光碟，並且稍待一會，等光碟放置妥當再執行遊戲。

9 其他常見的問題可在本公司技術問答網頁上迅速的查詢到，請多利用以節省您寶貴的時間。

網址為http://www.ea.com.tw

### 與我們聯絡

若上述方法您都試過仍無法排除問題，您可以利用下列方式與我們聯絡，

建議您可以的話盡量以傳真或是電子郵件詳細敘述您所發生的情形，如此我們才可以找尋相關技術支援資料庫以解決您的問題。

有關遊戲進行之任何提示、攻略、指導、作弊密碼、非本公司所製作的修補檔，恕本公司無法提供。為方便問題的處理，來信或來電詢問時，請務必明列以下事項：

1 您的身分證字號，我們需先查詢您是否在本公司網頁上註冊本產品，若您尚未註冊，請告知我們您的線上註冊序號（位於遊戲手冊末頁）。若您沒有此線上註冊序號， 恕無法提供服務。
2 執行遊戲的電腦配備：CPU、硬碟剩餘空間、記憶體、顯示卡記憶體及名稱、音效卡、光碟機的倍速、是否有一台以上的光碟機、是否有安裝虛擬光碟機。
3 諮詢的遊戲名稱。
4 詳述遊戲安裝或執行時所發生的狀況，若有錯誤訊息最好也抄下來給我們。（請務必詳細紀錄，如有任何錯誤訊息請一併抄錄，若只說遊戲無法執行，技術人員無法幫您判斷問題。）
5 您的e-mail（可正確寄達的）或聯絡電話
6 如果是同一遊戲的第二次訊問，請保留前次回覆的內文或再次說明，好方便客服人員清楚了解你的狀況。

**特別注意**：如您不清楚您的電腦硬體狀況請洽詢您的電腦販賣公司或製造商。使用電腦硬體驅動程式發生問題，需要任何進一步服務時，請洽提供驅動程式的廠商或是您的電腦販售的公司，本公司無法為其他硬體廠商所提供的程式負責。


**美商藝電台灣分公司**

地址：臺北市信義區110松仁路97號8樓

中文首頁：http://www.ea.com.tw（請多利用本站「技術問答」討論區）

技術服務電子郵件：twsupport@ea.com

技術諮詢網頁：
http://www.ea.com.tw/products/products_faq.asp

技術諮詢電話：（02）2758-8188

（服務時間：週一至週五，早上九點半至下午六點，例假日除外）

技術諮詢傳真：（02）8788-2918


**特別注意**：若您有攻略方面問題可至本公司網站討論區或該遊戲專屬網站上查詢，本公司技術諮詢專線和電子郵件信箱並不提供攻略方面的諮詢與討論，謝謝您的配合！

## 使用者換片、申請補發序號及遊戲手冊相關辦法

第一條：凡欲換片、補發序號或手冊者，請先至本公司網站上註冊產品。若您已是本站會員直接註冊產品即可；若您還未註冊為本站會員請先註冊成為會員，再註冊遊戲手冊末頁的網站產品註冊序號。未註冊產品者，恕無法提供下列所有服務。



第二條：購買的商品若發現瑕疵，導致無法正常安裝時，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或憑「七天內發票」（以郵戳為憑）寫明故障原因，直接將產品寄回本公司，我們會免費幫您更換。

第三條：因「人為刮傷」而須換片服務者，每片更換之費用為「新台幣二百元」整。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。將「原版光碟」用厚紙片妥善包裝好，並寫清楚故障原因，連同「工本費」與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。

第四條：安裝遊戲時，若發生「光碟機刮片」之情形，於購買「七天內憑發票」將光碟郵寄至本公司更換（以郵戳為憑），本公司將免費為您換片，但一人以一次為限。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。連同「原版光碟」與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。

第五條：「遺失遊戲安裝序號」者，申請補發序號之手續費用為新台幣二百元整，請上本公司網站客戶服務專欄下載「補發序號服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。需寄回「原版光碟」，連同「工本費」與「補發序號服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。

第六條：遺失遊戲手冊者，申請補發手冊之手續費用為新台幣二百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，需寄回「原版光碟」，連同「工本費」以掛號方式寄回本公司客服部。

第七條：以上所有申請手續，當確定情況屬須付費更換時，未附足夠工本費，恕不受理。來信請務必註明您的身分證自號（查詢產品註冊用）、姓名、地址聯絡、電話、申請需求。收到您的來信後，經審核符合資格者，我們會在七天內完成寄出的動作。謝謝您的合作！

★ **「換片服務表單」與「補發序號服務表單」下載處**:
http://www.ea.com.tw/support/default.asp

**海外地區使用者**：本公司提供之換片服務與補發序號服務僅限於台灣地區，海外地區客戶若需此服務請附上足夠郵資及工本費用之新台幣或台灣郵局發行之郵票！本公司無法處理其他非新台幣之貨幣或非台灣郵局發行之郵票！不便之處，敬請見諒。

**叮嚀事項**

1 本產品於光碟盒背附有產品序號提供安裝登錄之用，請妥善小心保存以防遺失。

2 您的線上註冊序號位於本手冊最後一頁，請儘速至本公司網址www.ea.com.tw進行線上產品註冊，於註冊後可使用美商藝電為您提供的網路客戶服務於線上諮詢。注意：該組序號於註冊後立即失效，遺失概不補發，謝謝您。



## Note